LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2®TM
PLAY 2
OBSESION
Nº 14
4,00 € (665 ptas.)
¡INCLUYE!
UN VÍDEO CON LOS JUEGOS MÁS IMPACTANTES PARA PS2
FINAL FANTASY 10
uevas capturas e información
JAK & DAXTER
osa de dos
WWF SMACKDOWN!
n ring compartido
FIFA 2002
A cambia el fútbol
¡MEJOR QUE EL ORIGINAL!
SSX TRICKY
Lleva a los límites de lo insospechado a tu PS2
PRO EVOLUTION SOCCER
El último eslabón futbolístico
DEVIL MAY CRY
Demonios, ¡qué juegazo!
ANALIZA2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 • FIFA 2002 • WORLD RALLY CHAMPIONSHIP • SPLASHDOWN • THE SIMPSONS ROAD RAGE • GRAND THEFT AUTO 3 • SILENT SCOPE 2 • TIME CRISIS 2 • AGE OF EMPIRES 2 • STUNT GP • TOP GUN • NHL • HITZ PORTAL RUNNER
MC
MC EDICIONES
8 414090 214476 00014

Driving Force™
for PlayStation®2

EDITORIAL

EL SEÑOR SCROOGE Y LA PS2

Corría la Navidad de 2001 y, el señor Scrooge, para no perder la costumbre, sacaba (como todos los años por esas fechas) lo peor de sí mismo. Si ya durante el resto del año se comportaba como un auténtico avaro, déspota y egoísta, cuando empezaban a entonarse los villancicos por las calles de la ciudad, su mal carácter alcanzaba cotas tan exageradas que incluso se creaban cordones policiales alrededor de su mansión para evitar posibles desgracias.

Sin embargo, el señor Scrooge iba a vivir esa navidad (sin él saberlo) una experiencia que le cambiaría la vida. Fue cenando en su solitario mansión mientras los niños en las calles jugaban con la nieve y las familias competían por ver quiénes eran los más bondadosos durante esa semana, cuatro días antes de Nochebuena, cuando el señor Scrooge recibió la visita de una misteriosa hada que le informó que, durante los próximos tres días, iba a recibir la visita de tres fantasmas. El señor Scrooge intentó cambiar de canal con su valioso mando multifuncional, pero no hubo forma de deshacerse de esa hada, la cual lo dejó muy pensativo.

Y así fue. El primero de los fantasmas, que se anunció como el espíritu del pasado, le sacó de la cama la primera noche posterior a la visita del hada con un brusco meneo. Aún en vigilia, el señor Scrooge fue trasladado por el fantasma un año atrás, a 2000, a una presentación a la que acudieron cientos de periodistas e interesados y en la que, pese a que Scrooge no podía entender muy bien, se oía hablar de una tal PS2. El fantasma le acercó a la muchedumbre y lo pegó al cristal de la tienda de videojuegos en la que pudo ver las excelencias de cosas como *TTT* o *SSX*.

Al día siguiente, el señor Scrooge se despertó pensando que todo había sido un sueño tonto. Mas esa posibilidad quedó descartada cuando, durante la segunda noche, recibió la visita de un nuevo fantasma, el del presente. Bueno, más que visitar, lo que hizo fue invadir la mansión de Scrooge, pues fue el escándalo que había organizado en el salón el que le hizo levantarse. Allí se encontró con el espíritu ante la pantalla con algo similar a un mando en las manos y una caja negra a su lado que Scrooge reconoció como la PS2 que le había mostrado el fantasma del pasado la noche anterior. El fantasma le hizo sentar a su lado y le mostró, sin moverse del sitio, mundos maravillosos y tenebrosos, héroes demoníacos y carreras de coches, peleas de lucha libre y partidos de fútbol, conquistas y atracos... Todo un universo al cual el fantasma accedía desde el mando que tenía en las manos. El señor Scrooge, muerto de envidia, intentó hacerse con el mando del espíritu, pero un golpe en la cocorota lo aturdió, dejándole dormido hasta la siguiente mañana.

Ya sólo faltaba un día para Navidad y el señor Scrooge ya sabía lo que le esperaba esa noche. Tal y como le había anunciado el hada, los fantasmas habían ido pasando por su cama uno tras otro. Si los cálculos y la deducción no le fallaban, aquella noche llamaría a su puerta el fantasma del futuro. Y nada más cierto. Un elegante espíritu engalanado con los mejores atuendos se aproximó a su cama y, educadamente, lo llevó hasta la calle, lo subió en una limusina y lo condujo hasta un enorme cine con pantalla tridimensional y de forma semicircular. Aquí es donde el señor Scrooge acabó de alucinar, pues pudo disfrutar de escenas que ni siquiera había imaginado en su mente. Personajes dispuestos a acabar con asociaciones terroristas, fantasías ubicadas en mundos enormes y maravillosos, peleas con tanto detalle que asustaban y muchas más cosas que le dejaron boquiabierto. El señor Scrooge quería que aquella visita no acabara nunca pero, con la misma educación con la que lo llevó, el fantasma del futuro se despidió de Scrooge y éste volvió a aparecer entre las sábanas de su cama.

El avaro Scrooge había aprendido una lección. Sabía que tenía algo que hacer. Y lo hizo. Y ahora es un feliz propietario de una PS2. Su mala leche ha desparecido y, aunque sigue sin mantener ningún tipo de amistad con el resto de gente de su barrio (para los cuales sigue siendo un tipo de lo más desagradable), no le importa, pues sólo tiene que poner el disco de *Tony Hawk's 3* y, en el acto, cuenta con millones de personas en todo el mundo dispuestos a competir con él en una partida on-line.

La PS2 cambió la vida de Scrooge como lo hizo con nosotros hace poco más de un año. Feliz Play Obsesion 2002.

LOCALIZA2

LOS JUEGOS PARA PS2 QUE ENCONTRARÁS EN ESTE NÚMERO DE PSO2

31 DE ENERO 2002

REDACCIÓN

Es Decir, S.L.
C/ Hospital, 135, 1º. 08001 Barcelona
ps2@mcediciones.es

STAFF

Director edición española: Francisco Carmona
Maquetación: Esther Artero y Mª José Soto
Redactores: Miquel López, Pepi Martí, Juan Trujillo
Colaboradores: David de la Escalera, David Estalayo, Jaume Muñoz, Carlos Robles, Carles Sierra

DIRECCIÓN EDITORIAL

Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD

Directora Comercial: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de consumo: Domènec Romera

Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Publicidad: Beatriz Bonsoms
C/ Orense, 11
28020 Madrid
Tel. 91 417 04 96
Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES

Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

IMPRESIÓN

Printer Man
Tel. 916 280 360
Depósito Legal: B-42981-00
Impreso en España – Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

Distribución Argentina: Cede, S.A.
Sudamérica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel. 301 24 64
Fax: 302 85 06
Distribución capital:
Huesca y Sanabria Interior: D.G.P.

Distribución México: Cade, S.A. Importador Exclusivo
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

EDITA

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
Tel. 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

FRANK HERBERT'S

DUNE

" EL DURMIENTE DEBE DESPERTAR "

Duque Leto Atreides, 10191

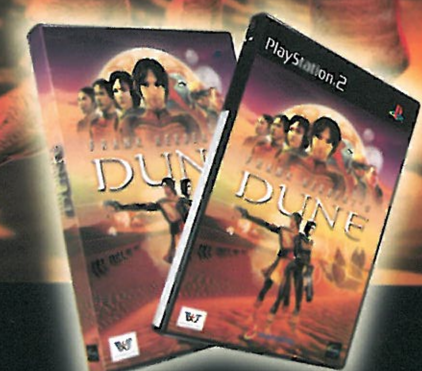
ACCIÓN - INFILTRACIÓN - AVENTURA

CRYO te propone un nuevo juego, un nuevo mundo, una nueva aventura de acción que romperá todos tus esquemas.

"Adéntrate en una historia que nunca olvidarás"

Prepárate para llegar más alla de **la película.**

http://dune.cryogame.com



Reencuentra la miniserie de TV de Frank Herbert Dune en DVD.

PC CD-ROM

PlayStation 2

DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53

www.cryo.fr

www.wsg.fr

CONTENI2

LA REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2®™

PÁG. 14 **SSX TRICKY**

SSX regresa a la PS2 más oscuro, mezquino y peliagudo de lo corriente. Y, lo más importante de todo, mejor que nunca en todos los sentidos. Es el juego con el que siempre habías soñado. Y nosotros te explicamos todo sobre él.

EA renueva su ya clásico juego de fútbol.

Llegó la hora de conducir sucio.

La lucha más sucia llega a la PS2.

El mejor juego de skate que hemos visto nunca.

El fútbol es así. Al menos, debería ser así.

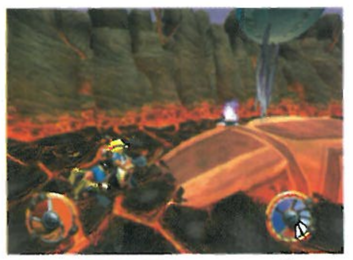
¡OBSEQUIO ESPECIAL! ¡NO TE PIERDAS NUESTRO VÍDEO DE REGALO!

Motos acuáticas para tu PS2.

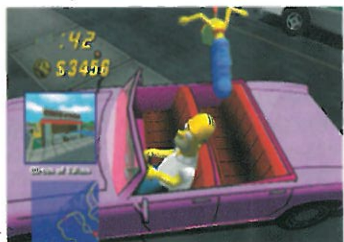
GRAND THEFT AUTO 3 ....PÁG. 68
Libre y salvaje como pocos.

AIRBLADE ....PÁG. 70
Puntuamos las aventuras aéreas de Sony.

FINAL FANTASY 10 ....PÁG. 32
Nueva información para que no te olvides de este fabuloso título.



JAK AND DAXTER ....PÁG. 26
El marsupial, el mejor amigo del hombre.



THE SIMPSONS ROAD RAGE ..PÁG. 66
La famosa familia televisiva se apunta a las carreras.

PAG. 36 DEVIL MAY CRY
Nos hemos aferrado a él desde que llegó a la redacción para servírtelo en bandeja. Espadas enormes, armas de aúpa y monstruos inmensos. Aquí llega la primera película jugable para PS2.

SUMARIO

PÁGINA A PÁGINA

SECCIONES

IMÁGENES EN MOVIMIENTO

No te pierdas nuestro fantástico vídeo de regalo en el que encontrarás un reportaje sobre cómo se hizo Airblade y un montón de tráilers de los títulos para PS2 más cañeros de este invierno.

#14 DESLUMBRARSE ANTE LAS MARAVILLOSAS ESCENAS DE VÍDEO QUE PUEBLAN FINAL FANTASY 10 POR DOQUIER

Las ventas alcanzarán cifras astronómicas, el público se ha quedado sin uñas durante la tensa espera y en la redacción de PSO2 no encontramos más adjetivos calificativos que expresen la grandiosidad de este juego.

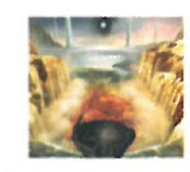
¿Por qué hemos escogido "deslumbrarse ante las maravillosas escenas de vídeo que pueblan final fantasy 10 por doquier"? ¿No es la jugabilidad la que hace grande a un videojuego?

Eso sí que es una verdad como una catedral. Los gráficos no lo son todo. Muchísimos títulos que prometían el cielo y la tierra, al menos visualmente, han acabado en el cubo de la basura comercial por culpa de una jugabilidad de pena. Sin embargo, cuando unos gráficos alucinantes acompañan a un juego tocado con la varita de la adictividad, lo mejor que podemos hacer es sentarnos, babear cual cánido en celo y bendecir la santa madre que nos trajo a este mundo y nos permite gozar de semejante maravilla.

Ya sabíamos que este juego iba a ser de una belleza espectacular, pero hasta que no empezamos a analizar captura por captura todas y cada una de las escenas de vídeo, no conseguimos hacernos una idea clara del nivel de detalle tan increíble que desbordaban las animaciones.

Pero, ¿tan maravillosas son?

Basta echar un vistazo a los diversos reportajes que hemos ido publicando sobre el juego para descubrir que los desarrolladores de Square tienen un talento especial, diríase que innato, para dotar a los gráficos de sus juegos de un aspecto espectacular, a la par que convincente. Lo que no podrás ver es el inagotable muestrario de emociones que afectan a los rostros de los personajes principales durante las escenas de vídeo.



Una secuencia de fotogramas extraída de cualquiera de esas escenas equivaldría, sin temor a equivocarnos, a la disección del corazón humano en el momento de expresar todas sus emociones: confusión, rabia, satisfacción, tristeza... Sin que te des ni cuenta, seguro que alguna lagrimita manará de tu tembloroso pupila en más de una escena.

No es un caso exclusivo de IA prodigiosa: al fin y al cabo, las acciones de Tidus y sus amigos responden con fidelidad sectaria a tus impulsos sobre el mando, pero eso poco importa. Cuando lees un buen libro, jamás controlas las emociones de los personajes, pero eso no es óbice para no sentirse abstraído por los entresijos de la trama.

Se ha hablado largo y tendido de la cruzada de Sony y su Emotion Engine, y lo cierto es que algunos títulos que han sabido sacarle partido nos han fascinado en momentos puntuales. Pero esta es la primera vez que hemos experimentado todo lo que el Emotion Engine prometía en un solo juego. Sí, la saga de *Final Fantasy* siempre se ha caracterizado por sus generosas dosis de emoción, pero es que la última entrega eleva dicho concepto a la enésima potencia.

"YA SABÍAMOS QUE ESTE JUEGO IBA A SER DE UNA BELLEZA ESPECTACULAR, PERO NO NOS IMAGINÁBAMOS QUE EL NIVEL DE DETALLE LLEGARA A SER TAN ESPECTACULAR"

TU TURNO

COMPARTE TU GOMA2 CON PS

Envíanos un mail con tus momentos al de lo imposible a **ps2@mcediciones.** indicando en Asunto «Goma2». Recuer que tus Goma2 deben ser:
Momentos que transmitan la potencia PS2 Que sean razonablemente fáciles ilustrar.

Nuevo mando a distancia oficial de PlayStation 2 para películas en DVD.
Con todo lo que los demás mandos a distancia envidian.
• Con la posibilidad de seleccionar tres modos de reproducción: programada, aleatoria y repetición.
• Con 3 velocidades de rebobinado y fast forward.
• Con rebobinado a cámara lenta.
• Con posibilidad de visualizar el tiempo reproducido y el restante de reproducción.
• Con función de búsqueda de tiempos.
• Y el único mando que garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.playstation.com
PlayStation 2
SONY
TBWA

›RUMORES FANTÁSTICOS

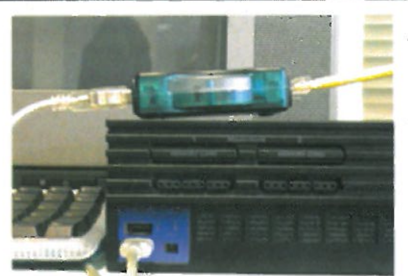
TONY HAWK'S 3 ON-LINE

Salta el charco con nuestra sencilla guía para machacar a los yankis en su juego favorito.

Eres nuevo en esto de las conexiones on-line? A los juegos habría que jugar con los amigos cerca para poder tirarles el pad, ¿verdad? Nosotros pensábamos igual, subestimando el atractivo de jugar al modo Graffiti entre continentes e intercambiando insolencias como "Eh , yanquis, dais pena" gracias a la magia de la tecnología. Aun así, ya nos hemos puesto en línea, de modo que, en beneficio de los reacios a la novedad, aquí tenéis nuestra inteligible guía del proceso.

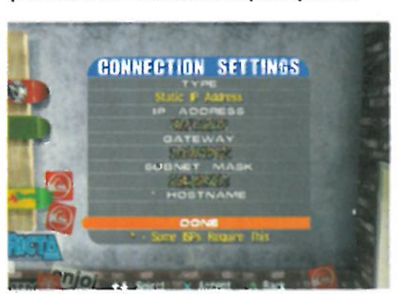
Lo que necesitas:

- Un adaptador Ethernet USB; te costará unos 57'16 €. Activision nos ha pasado la lista de los que recomienda:
  LinkSys Etherfast 10/100 USB Network Adapter USB 100TX
  D-Link DSB-650TX USB ETHERNET ADAPTER
  SMC EZNET-USB 2202 USB
  SOHOware 10/100 Mbps USN Network Adapter NUB100
- Alguna forma de conexión a Internet.
- Un módem de marcado *podría* funcionar, pero es lento y potencialmente caro. Por el momento sólo recomendamos conectarse por medio de una conexión de banda ancha ya existente.
- Un módem. Si has contratado a un proveedor de banda ancha como, por ejemplo, Terra, te habrán dado un módem ADSL en una caja que se puede conectar a tu PS2.

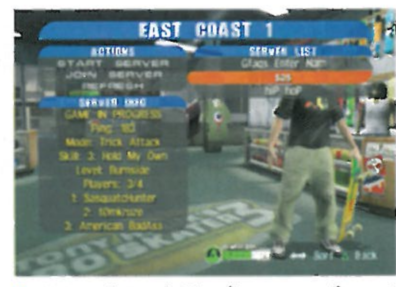


1. Conecta tu adaptador Ethernet a uno de los puertos USB del frontal de tu PS2 —no importa cuál— y podrás usar el otro para conectar un teclado USB que te ayude a provocar a los americanos en plena partida.

2. En la parte posterior de tu ordenador encontrarás una tarjeta de interfaz de red o un puerto Ethernet parecido a esto. Quita el cable Ethernet que sale de atrás y conéctalo al adaptador USB. Tu PS2 ya está conectada a Internet.



3. Carga *THPS3* y vete a Network Setup (Configuración de red) en el menú de opciones. Usa la opción Auto-Detect en Connection Settings (ajustes de conexión) para librarte de todo lo complicado.



4. Vete a Network Play (Jugar en red) en el menú principal, pon como tipo de conexión Internet y elige una región. Ahora únete a un servidor o inicia uno propio. ¡Entra! ¡Estás en línea! Que empiece el cachondeo.

1	FIFA 2002
2	SILENT HILL 2
3	PRO EVOLUTION SOCCER
4	GT3
5	ESTO ES FÚTBOL 2002
6	ALONE IN THE DARK
7	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
8	F1 2001
9	DARK CLOUD
10	BURNOUT

FUENTE: CENTRO MAIL
TEL. 902 17 18 19

RUMORES

NOTICIAS DESDE LOS BAJOS FONDOS

Según nuestra fiable fuente en la industria, Sony está sólo a unos meses de lanzar en el Reino Unido una auténtica gama Platinum de títulos de primera calidad a bajo coste para conmemorar la venta de un millón de PS2. Nuestro agente no pudo confirmar la lista completa de juegos, pero nos han informado con toda confianza que podemos esperar títulos como *Ridge Racer 5*, *Tekken Tag Tournament* o —¡caramba!— *SSX* a tan sólo 32'66 € (unas 5.500 pesetas). Atentos al inicio de año.

FIABILIDAD 8/10

PS02 OPINA *A decir verdad, hasta un pensionista miope islandés se lo veía venir; la estrategia de la gama Platinum tuvo un papel decisivo en la aceptación masiva de la PSone, y Sony tendrá ganas de repetir el éxito.*

Corre la voz de que en SCEA —la división norteamericana de Sony— no están contentos con *The Thing*, el enigmático *survival horror* de Vivendi basado en el clásico cinematográfico de ciencia-ficción *La cosa*. Aunque los programadores londinenses de Computer Artworks —liderados por el patilludo visionario William Latham— están en una fase avanzada de desarrollo, SCEA ha expresado extraños recelos de última hora, posiblemente por la viabilidad comercial de la licencia. El juego vendrá a Europa de todas maneras, pero seguramente mucho más tarde de lo esperado; lo más probable es que sea en Semana Santa.

FIABILIDAD 5/10

PS02 OPINA *Si la licencia era un problema, ¿por qué SCEA no puso objeciones antes?¿Es que no ven que —sea cual sea el perfil comercial— La cosa es una premisa magnífica para un videojuego donde la licencia es lo de menos? A Metal Gear le fue la mar de bien sin el respaldo de algún gran nombre. Esto nos escama, y no nos sorprendería que SCEA estuviera simplemente haciendo alarde de su poder corporativo o intentando reorganizar la fecha de lanzamiento de The Thing para que se ajustara a su propio calendario, evitando así posibles topetazos con títulos clave de Sony. ¡Buuu!*

La compañía tejana de Acclaim, Iguana Studios —los del *Turok* de N64—, está preparando dos títulos de primerísima calidad para su lanzamiento durante este año. El primero —oh sorpresa— es una secuela de alucinantes gráficos de *Turok*, que usará todo el poder de los chips de la PS2, mientras que el segundo, *Jinx*, aspira a superar a *Jak and Daxter*. El juego se mostró en el E3 del año pasado a un público selecto —*PS02* entre ellos— y se perfila como un plataformas 3D de exploración libre con propuestas 'oscuras'. Según nuestra fuente, este espectacular título de siguiente generación y gran presupuesto lleva ya tres años de desarrollo. Cruza los dedos y reza por cosas buenas.

FIABILIDAD 10/10

PS02 OPINA *La duda no es si se hará, sino cuándo. PS02 se apresturá a ofreceros los primeros veredictos de ambos juegos. Los primeros detalles llegarán, suponemos, hacia febrero. El jurado sigue deliberando sobre los juegos de plataformas 3D...*

Se dice que al todopoderoso magnate de los juegos EA no le convence lo de las partidas on-line con consolas y que no desarrollará ningún título compatible hasta el final del ciclo de vida de las actuales máquinas de siguiente generación, allá por 2005/2006.
Jeff Brown, vicepresidente de comunicaciones corporativas de EA, dijo que no considerarían el juego on-line para consolas hasta que fuera un ejercicio comercial productivo. EA ya apoya los juegos on-line para PC, a algunos de los cuales sólo se juega mediante suscripción. La diferencia clave estriba en que los usuarios de PC pueden montar sus propios servidores, liberando al editor de los costes de mantenimiento. Mmm.

FIABILIDAD 7/10

PS02 OPINA *¿Codiciosos? Sí. ¿Sensatos? Tal vez. Es difícil imaginar cómo van a recuperar sus inversiones los editores cuando el juego on-line está envuelto en tal incertidumbre. Cuando se haya subido al tren un número suficiente de jugones y exista una forma establecida de pago, está claro que EA correrá para pillar dicho tren con los bolsillos al viento. Los americanos con quienes hemos hablado babean con la idea. Aplaudimos a Activision por hacer que THPS3 sea compatible con las partidas on-line, pero, como dicen en círculos empresariales, no son los pioneros quienes se llenan los bolsillos...*

> PRESENTACIÓN EN ESPAÑA

ACCIÓN AL MAS PURO ESTILO MATRIX

Take 2 muestra a la prensa española la adaptación de su éxito para PC, *Max Payne*, y una sorpresa muy salvaje.

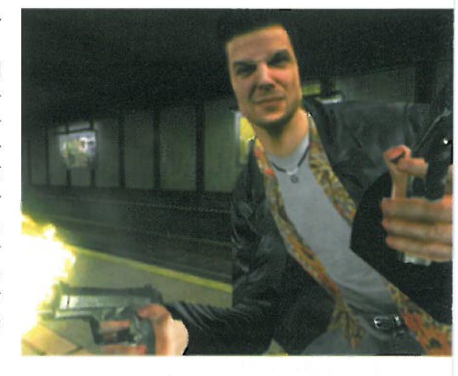
Adelantándose unas cuantas semanas a sus respectivos lanzamientos, el pasado tres de diciembre Proein realizó una pequeña presentación para la prensa de dos de los títulos que Take 2 tiene previsto sacar a principios de este año. Debbie Jones, directora de ventas internacionales de Take 2, se presentó en España trayendo bajo el brazo las últimas versiones disponibles de los códigos de *Max Payne* y *State of Emergency*.

Max Payne es, seguramente, el más esperado de los dos gracias al éxito que ya ha cosechado en PC. Se trata de un juego de acción en tercera persona dotado de un excelente entorno 3D por el que tendremos que guiar a un policía en busca de venganza en una historia heredera del cine de acción de Hong Kong. Es un juego que debe buena parte de su inspiración a la película Matrix, sobre todo por el espectacular uso que hace del efecto de 'tiempo bala', durante el cual la acción se ralentiza hasta casi detenerse, dándonos tiempo a apuntar y acabar con nuestros enemigos con mayor facilidad.

En *State of Emergency*, por otro lado, el pánico se ha adueñado de las calles de la ciudad y, como miembros de un grupo de resistencia organizada, haremos lo posible por acabar con el gobierno corrupto que ha dado lugar a esa situación. Espera el mismo nivel de desenfreno, caos y violencia de *Grand Theft Auto*, aunque con un estilo más cercano al de un típico beat' em up. De momento, el juego es tan salvaje que Take 2 está pensando en rebajar el nivel de violencia para evitar las críticas de la prensa más "escandalizable".

PS02 OPINA: *Cualquier recelo que pudiéramos tener con respecto a la conversión de Max Payne a consola se ha disipado en cuanto nos hemos puesto a los mandos. Si bien es cierto que manejar ese minúsculo punto de mira se va a convertir en un ejercicio de control y precisión, todo se olvida cuando te sumerges en el mundo de Max Payne.*

MAX-TRIX: Cualquiera con dos ojos puede ver por las pantallas que los gráficos de *Max Payne* son soberbios, pero esa es sólo una de sus virtudes.



BREVES

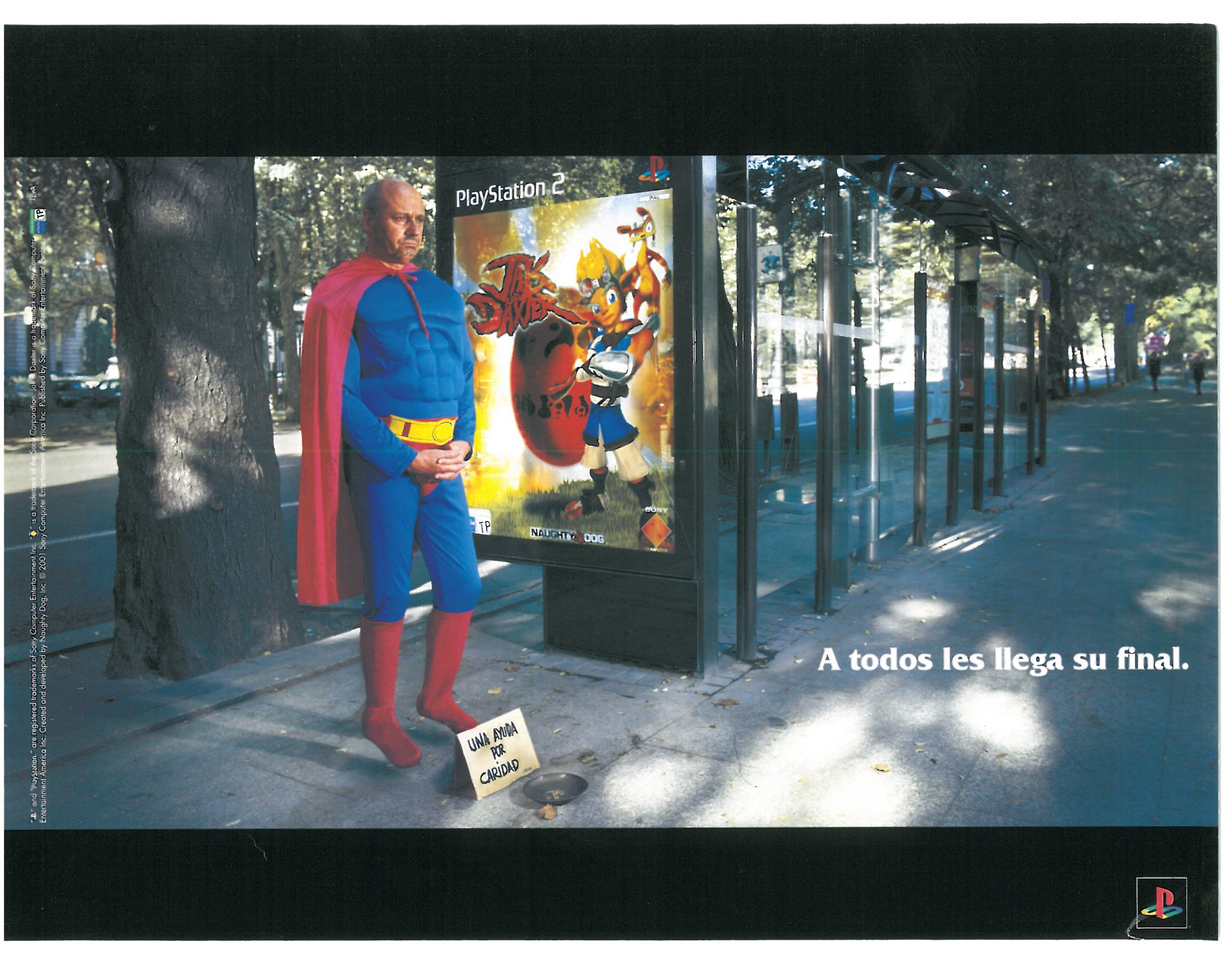
> **JAPÓN:** Sega ha anunciado sus planes de lanzar *Skies Of Arcadia*, *Hundred Swords*, *Aero Dancing 4* y *Culdcept Second* —un popular juego de mesa/naipes japonés— para PS2. Menos en el caso de *Arcadia*, puedes esperar sentados las versiones europeas.

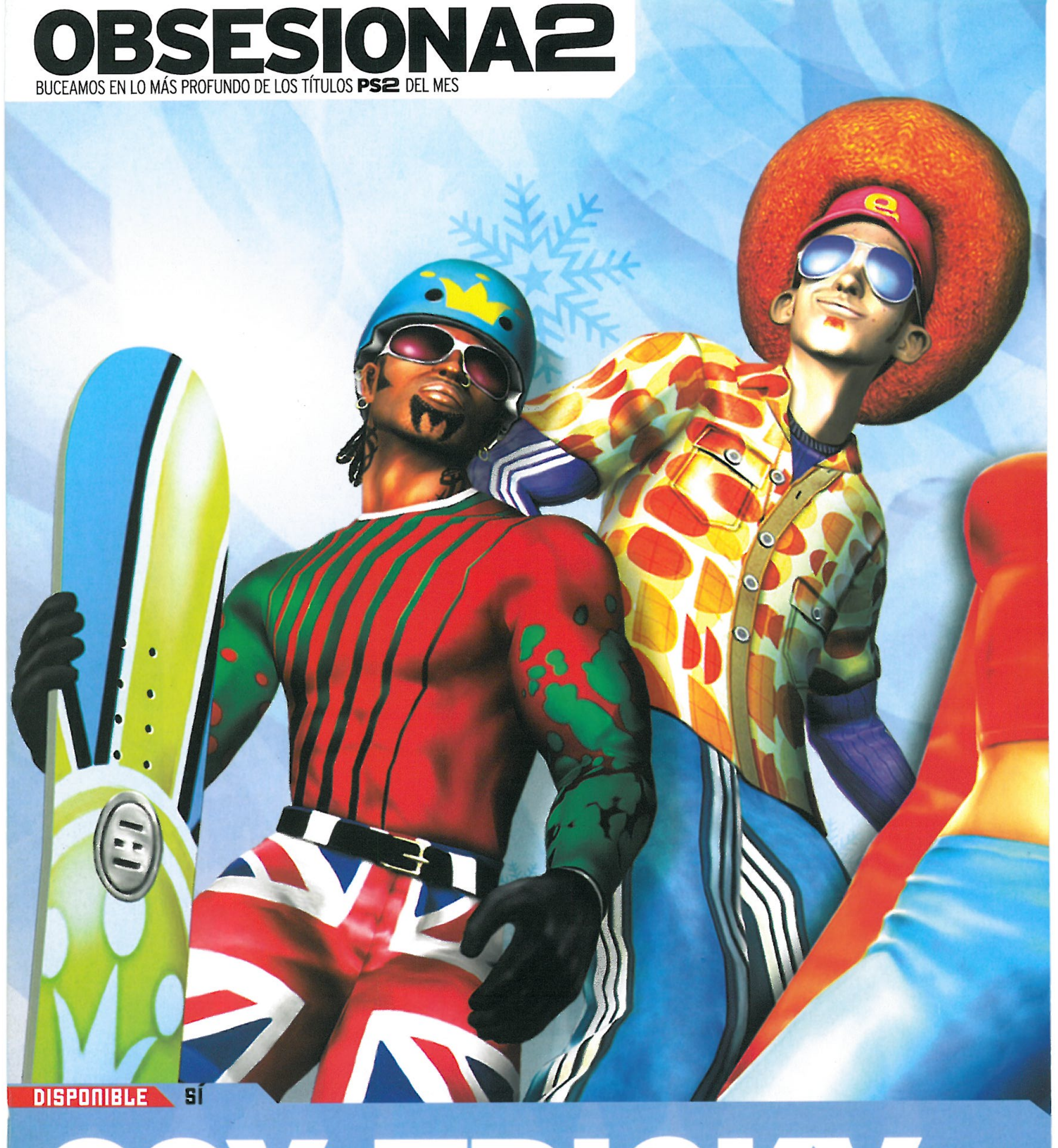
> **EE.UU.:** bam! Entertainment está trabajando en una licencia para PS2 de Reign Of Fire, que es la nueva peli de Matthew McConaughey en la que unos dragones se apoderan el mundo. Podrás jugar como humano o dragón, y gracias a la tecnología Geomod los entornos serán chamuscables al 100%. ¡Floash!

> **EE.UU.:** TDK ha adquirido la licencia para crear videojuegos de Aquaman, pero la versión hirsuta y mutilada que blande un arpón, no el príncipe de los mares de antaño que lucía un body naranja. El juego tiene su aparición prevista a mediados de 2002.

> **TAIWÁN:** En un esfuerzo por satisfacer la descomunal demanda de consolas PS2 que se prevé para las fechas navideñas, se espera que Sony traslade alrededor del 30 por ciento de la producción japonesa a Taiwán.

> **JAPÓN:** Koei publicará *Hoshin Engi 2* —secuela de su RPG basado en la mitología china— en la primavera de 2002. ¿Que por qué os contamos esto? Pues porque tiene un sistema de comunicación por voz.


PlayStation 2
Jak and Daxter
NAUGHTY DOG
SONY
TP
UNA AYUDA POR CARIDAD
A todos les llega su final.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. Jak & Daxter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA



DISPONIBLE SÍ

SSX TRICKY

"NO ES QUE SUPERE LAS EXPECTATIVAS. ES QUE LAS DESTROZA"

Se masca la tensión. El mejor juego para PS2 tiene algo que decir y será mejor que nadie se interponga en su camino. Es más oscuro. Más rápido. Mejor. *SSX* cautivó nuestros corazones; pero ahora quiere nuestras almas...

INFO

- **DESARROLLADOR** EA Canada
- **EDITOR** EA
- **GÉNERO** Snowboard
- **PRECIO** 10.990 ptas.
- **IDIOMA** Inglés
- **INFO** 1-2 Jug., Memory Card, DualShock 2

PlayStation 2

DETALLES

- 10 pistas totalmente revisadas, incluyendo Untracked y Pipidream, y además dos pistas nuevas, Alaska y Garibaldi.
- Seis nuevos personajes, con las voces de actores como Lucy Liu, Oliver Platt o Billy Zane, y seis personajes que regresan.
- Modos Circuito Mundial, Showoff y Desafío Contrarreloj, con tutoriales completos.
- Extras en el DVD, incluyendo el "cómo se hizo" que cuenta la evolución de SSX.
- Banda sonora con temas de Mix Master Mike, Rahzel, Plump DJ's y Aphrodite, mezclados en audio Dolby Digital 5.1.

Es gracioso ver cómo algunas cosas nos recuerdan a aquellos momentos en que estamos enamorados. Un perfume en el aire, una canción pegadiza. Con *Tricky* era el deslizamiento. Todo lo que hacía de *SSX* un gran juego –las persecuciones con la adrenalina a tope, el alivio que te hacía soltar el mando de control al conseguir entrar en el peralte de la curva por el lado bueno, la satisfacción de saberte mejor que tus compañeros de juego- regresaron a nuestras mentes en cuanto escuchamos el bienamado sonido de una tabla contra la nieve en polvo. *Tricky* no supera las expectativas; las destroza. Te agarra por el cuello y te grita "¡Soy el mejor!" hasta que tu agotado corazón pide misericordia. El hermano de *SSX*, más malo, más inteligente y más completo, se gana por derecho propio el título de mejor juego para PS2.

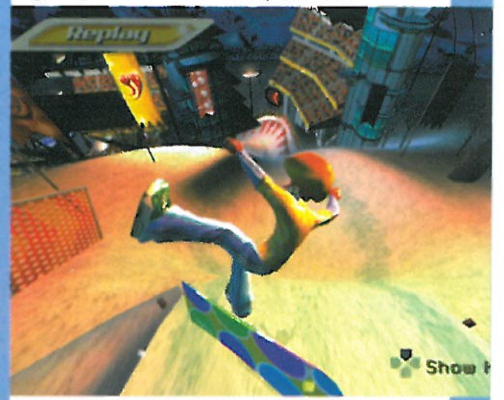
Desde el principio sabes que estás a punto de entrar en algo grande. Una glacial voz femenina te da la bienvenida a *SSX Tricky* y, tras unos interminables segundos, te encuentras lanza- ►

HELP, AYÚDAME: Los veteranos están de vuelta, con nuevas tablas y vestimentas. Pero... ¿un uniforme de policía? Mmm...

ME MUEVO, ME MUEVO: Cada personaje tiene cuatro movimientos Uber básicos. El juego te indica cómo realizarlos en mitad de una carrera.

EL MILAGRO UBER

"Tricky, Tricky, Tricky" gritan Run DMC. Es la hora Uber. No tienes más que hacerte con una barra de energía, hacer una prirueta normal con el botón lateral y pulsar ◎ para meterte en un movimiento Uber que desafíe tu imaginación. Kickflips, Front Foot Impossibles y piruetas en las que pasas la tabla sobre tu cabeza; todo es posible. Consigue seis piruetas Uber y tu barra TRICKY se iluminará, llevándote a los muy serios movimientos Super Uber. ¿Cómo se consiguen? ¿Cómo son? Pronto te lo explicaremos...



TODO ES POSIBLE: A pesar se que EA Canadá nos aseguró que los movimientos Uber son posibles, nosotros no estamos del todo seguros.

SIGUIENTE PASO: Tienes la energía a tope y todas las letras Tricky iluminadas. Ahora viene un Super Uber.

PREPARADOS, LISTOS... Necesitas rebosar energía para realizar los trucos más difíciles.

do a tumba abierta en los descensos de Snowdream. Una enorme luna se destaca en el cielo y los haces de neon iluminan los caminos abiertos en la nieve. Desempolvas tus recuerdos sobre los controles del juego, te escurres entre el pelotón y le sueltas un robusto puñetazo en la cara al gordo paleto de Luther Dwayne. Se va al suelo maldiciéndote, el ritmo se empieza a acelerar, ratatatataTATATATA, y entonces entra el estribillo de Run DMC como una anfetamina sónica. "TRICKY, TRICKY, TRICKY". Tu corazón salta, tu puño se crispa. Sabes que todo va a salir bien.

PON UN NEÓN EN TU PELO: Snowdream ha sido totalmente rediseñada y ahora tiene un montón de luces de neón. Fíjate en el pelo de Eddie.

EN LA CENTRIFUGADORA

Oscuro. Rápido. Tenso. Estas son algunas de las primeras palabras que te vienen a la mente cuando juegas a *Tricky*. Todas las pistas han sido revisadas a fondo para acentuar la sensación de desparpajo en el juego. Mesablanca está bañado por una extraña luz solar púrpura, Elysium transcurre al anochecer y el Megaplex de Tokio es bombardeado por luces de neon. Si *SSX* era una canción pop, *Tricky* es su remix discotequero, con las mismas descargas de adrenalina.

Si te enganchaste al primer juego por sus emociones, o bien dedicaste meses a analizar cada detalle para luego superarlo, *Tricky* tiene algo nuevo que ofrecerte. Todo aquello que te hubiera gustado ver cambiado ha sido rediseñado, probado hasta la saciedad y llevado a su máxima expresión, dando como resultado una experiencia más profunda y completa para los expertos y una cascada de emociones no conocida hasta ahora para los novatos. ¿Más piruetas? No te quepa duda. ¿Combos? No faltaba más. ¿Carreras más salvajes? Y tanto. Es el *SSX* que siempre quisimos pero que no pedimos porque estábamos demasiado ocupados disfrutando con el anterior.

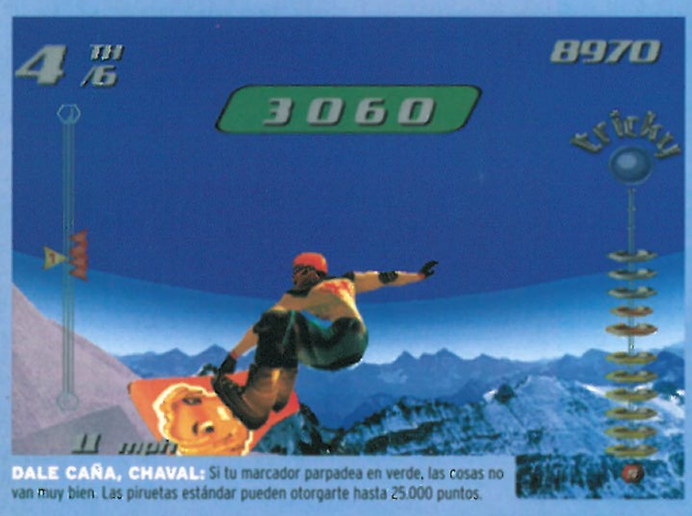
Lo más obvio entre las novedades es la inclusión de nuevos personajes. Fatty German, Jurgen y el tecno-alpinista Hiro han sido retirados, presumiblemente a causa de su escasa popularidad. Pero en palabras de Steven Rechtschaffner, produtor ejecutivo de *SSX*, "nos gusta explicar que Hiro y Jurgen no están de vuelta porque se vieron involucrados en un terrible accidente".

Como resultado, hay seis nuevos personajes en el circuito mundial *SSX*, cada uno de ellos con rasgos y personalidades que los hacen únicos. El excéntrico y socarrón Eddie es la nueva imagen de *SSX*, y su voz pertenece (nada más y nada menos) que a David Arquette. Sí, ese tipo rechoncho al que todos envidiamos por estar casado con Courtney Cox. Y eso no es todo, hay otras estrellas cinematográficas que se han prestado a animar el juego, entre ellas Billy Zane y Macy Grey. Echa un vistazo al recuadro "Los doce del patíbulo" para conocer al grupo entero.

Ahora tienes el suficiente número de jugadores para encontrar el que más se adapte a tus gustos y estilo. Los veteranos de Pipedream ya

PIRUETAS DE COLORES

¿Un Ripe Swiss Cheese de 540º? No te extrañe si lo conseguimos. El libro de piruetas tiene todos los viejos movimientos y un montón de nuevas maravillas. Los trucos llevan un código de color para valorar su dificultad, siendo el negro el color más difícil. De este modo siempre sabrás cuándo haces un movimiento difícil. Para motivar la experimentación, los jugadores se pueden llevar bonificaciones aéreas de 100 puntos si hacen saltos muy audaces. Con los nuevos combos, las piruetas Uber y los límites del equilibrio, las puntuaciones subirán como la espuma. ¿Podrás con ello?



DALE CAÑA, CHAVAL: Si tu marcador parpadea en verde, las cosas no van muy bien. Las piruetas estándar pueden otorgarte hasta 25.000 puntos.

COMBINACIÓN GANADORA: Encadena tus piruetas usando deslizamientos para conseguir bonificaciones por combo.

VIGILA POR DONDE VAS: Mantener los ojos abiertos para encadenar una nueva serie de combos es muy recomendable. En esta ocasión, Eddie se lanza por la señal de atajo, se alza sobre el rail y de ahí a la barandilla. Si lo haces bien, deberías poder saltar a la barrera que hay debajo.

MOTOR BIKE
Juegos disponibles para MOTOR BIKE
Juegos de PC
Ducati
Extreme Biker
Castrol Honda
Sports Superbikes
Moto Racer
Superbikes 2000
Road Rash
Superbikes 2001
Motorhead
Motocross Madness
Honda Motocross
GP 500
Redline Racer
Pizza Conexion
Pizza Sindicate
Motocross 2001
Juegos PSX/PS2
Jeremy McGraht Supercross
ATV Quad Racers
Castrol Honda VTR
Ducati
Jetracer
California Water Sports
Moto Racer 2
Road Rash
Supercross 2000
Superbikes 2000
Road Rash: Jailbreak
X-Squad
Supercross 2001
Superbikes 2001
Motorhead
Radical Bikers
Crazy Bykers
Castrol Honda Supebikes
No Fear Downhill Mountain Bike
Championship Motocross
Extreme 500
GP 500
Suzuki Alstare
El primer simulador de motos para Playstation y PC
DUAL SHOCK
MOTORBIKE
• Gran sensación de realidad
• Angulo de giro de 180º
• Empuñaduras de goma
• 100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON (versión consola)
• Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
• 6 luces que imitan la función de cuentarevoluciones (versión consola)
• 2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de vibración durante el juego
• 6 ajustes de sensibilidad para el giro
• Sistema de sujección de ventosas y abrazaderas
• Válido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...)
¡ Utiliza el MOTOR BIKE con los juegos que prefieras !
1 Producto recomendado
MOTOR BIKE
recomendado por las mejores publicaciones europeas como accesorio del año
REPSOL
flexigames
Distribuidor exclusivo para España
FL flexiline
www.flexiline.es
c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

OBSESIONA2

BUCEAMOS EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS TÍTULOS **PS2** DEL MES

CON AMIGOS ASÍ...

La barra de agresión (¿qué pasa con la barra de agresión?). En principio, algunos personajes son más amistosos que otros y mucho menos proclives a volverse contra ti si se te escapa un golpe y les das a ellos. Algunos de los competidores tienen muy malas pulgas y una tolerancia realmente mínima, de manera que un puñetazo a la persona equivocada le convierte en tu enemigo hasta la muerte.

BUENAS VIBRACIONES: Al comienzo del juego, la mayoría de los jugadores son amigos tuyos, pero después de algunas carreras puedes acabar metido en problemas.

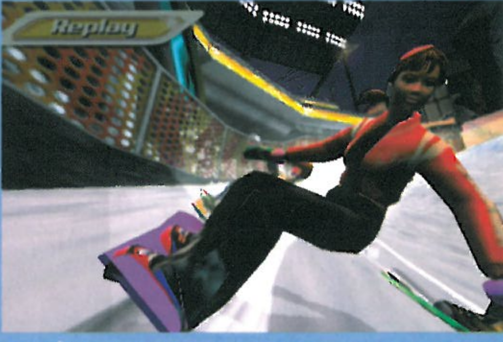
ACÉRCATE Y VERÁS: Usa el stick analógico derecho para soltarle un buen par de golpes en la cara a los otros jugadores, con en SSX.

"CUANDO GOLPEAS A UN RIVAL, LA PALABRA 'KNOCKDOWN' PARPADEA EN TU PANTALLA"

Ahora tienes más motivación para golpear a tus rivales mientras bajáis la pista. Haz que uno se vaya al suelo y subirá tu nivel de energía. Pero has de saber cuántos enemigos quieres granjearte...

ETERNA ENEMISTAD: Los personajes continúan con sus discusiones fuera de la pista. Marisol y Elise no se pueden ver.

EL TOQUE MÁGICO: Presta atención a los detalles: el pelo de Marisol ondea con la brisa y la nieve en polvo se vaporiza en la bajada.



EL DIFÍCIL EQUILIBRIO: El manejo es tan sensible como lo fue siempre, así que los personajes más menudos se las ven y se las desean para poder mantenerse sobre la tabla.

no tienen que escoger a Mac si quieren conseguir hacer las mejores piruetas. Seeiah, JP y Kaori son alternativas muy viables. Para los más competitivos tenemos a Eddie, Marisol y Brodi, mientras que Moby y Zoe son muy buenos en cualquier circunstancia. Y, lo que es mejor, cada personaje tiene un vestuario aumentado, desde el uniforme de soldado de Mac hasta el patriótico mono de Moby adornado, y tablas más acordes para cada especialidad, entre las cuales están las secretas Uberboards. No existe la opción de personalizar a cada corredor a tu gusto, pero tal y como nos reveló el productor Larry Lapierre en nuestro número 11, "los personajes no verían con agrado que les cambiases el vestuario".

"HAY SUFICIENTES PERSONAJES PARA ENCONTRAR EL QUE SE ADAPTA A TU ESTILO."

Esta puntillosa actitud se refleja en la pista. Ahora tenemos un complejo sistema de relaciones mutuas entre personajes, de manera que mientras la dulcísima Kaori se hace amiga de todo el mundo, las reinas de la belleza Elise y Marisol son enemigas a muerte. Los personajes más amistosos se cuidan mutuamente en carrera, apartándose cuando sus amigos se amontonan en un pelotón. Los personajes que rivalizan tratan de acercarse a sus enemigos con la intención de darles un golpe. Algo muy importante: dependiendo del modo en que trates a los demás personajes influirá en tu progresión en el modo de carrera World Circuit. Si golpeas demasiado a alguien amistoso, ten en cuenta que se puede volver contra ti.

Cuando golpeas a un rival, la palabra "knockdown" parpadea en la pantalla, encendiendo tu medidor de energía y planteando un dilema táctico: ¿qué es mejor, usar la energía para adelantarse al pelotón o guardarla para cuando haya que superar los Ubers? Si quieres descender rápidamente, usa la energía. Si quieres disparar tu puntuación, guárdala para las piruetas Uber. Nunca antes la distinción entre competición y piruetas ha sido tan clara. Pero si lo que quieres es hacer ambas cosas, fardar de verdad, entonces necesitas andar por una línea finísima que exige una cierta cantidad de experiencia. Una vez te hayas hecho a usar la energía estratégicamente y no automáticamente, el sistema funciona como una malva.

Y en cuanto a las piruetas Uber, ¿funcionan? Puedes apostar que sí. Con todo lo imposible que parece saltar desde lo alto de una montaña, desligarte de tus fijaciones y pasar tu tabla por detrás de tu cabeza, las piruetas Uber han sido integradas en el sistema sin la más mínima tacha. Todo lo que debes hacer es completar el medidor de energía haciendo piruetas o tumbando a rivales y presionar ◎ mientras haces un movimiento aéreo estándar. El sentido de la oportunidad tiene que ser un poco más sutil que esto, pero sólo lo necesario para aumentar la sensación de satisfacción. Algunos movimientos requieren una mayor altura que otros, tal como el excéntrico giro de cuerpo entero de Seeiah. Toda una campeona.

Como puedes ver, el nombre de Tricky (que proviene de 'trick' –pirueta en inglés) no es gratuito. Además de mantener intacto el tenso y depurado sistema de competición, la jugabilidad ha sido aumentada hasta niveles estratosféricos. La cantidad de atajos, raíles ocultos y saltos nos ha abrumado como nunca. Tras dejarnos una cantidad de horas ingentes en el juego, admitimos que no hemos hecho nada más que rascar la superficie. El potencial de combinaciones es inmenso. Yendo al auténtico límite, aún fuimos capaces de encadenar una cadena de cinco piruetas, saltando de un tronco tendido en el suelo a rieles y de ahí a barandillas metálicas. El diseño de los niveles es maravilloso y terriblemente complicado.

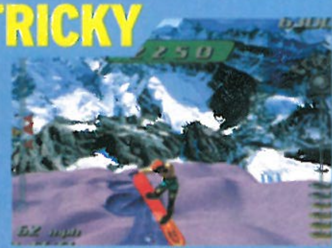
VUELTA A LA PISTA

an sólo un año después, algunas de las pistas han cambiado hasta hacerse irreconocibles. Pistas como Tokio o Mesablanca han sido rediseñadas para ser más intensas y así mantener el nivel de dificultad del juego. Pero, ¿son na mejora sobre el original? ¿Qué tal son los nuevos circuitos? Quién mejor para decírtelo que la revista que ha desgastado el mando de control jugando a este juego...

PISTAS NUEVAS

ALASKA

Descrita como "la cumbre de la experiencia SSX", esta traicionera y retorcida pista es el colmo de la dificultad, y la última pista del Circuito Mundial. Llena de hielo, brechas y saltos que desafían a la muerte. Te retamos a que no te caigas.

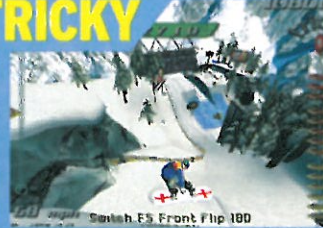


VEREDICTO PSO2

Aquí mantenerse en carrera es toda una proeza: pusilánimes abstenerse. Sus cinco minutos largos suponen una verdadera prueba de resistencia, y no te dejan bajar la guardia un instante merced a las diabólicas explanadas de hielo, violentos baches y ensortijados túneles. Para corredores de pro. 7/10

GARIBALDI

La primera carrera comienza con un increíble salto de 200 metros que atraviesa un banco de niebla. Rápidamente se convierte en una generosa versión de Snowdream, con rampas más pronunciadas y enormes arcenes. Muy buena para el modo Showoff.



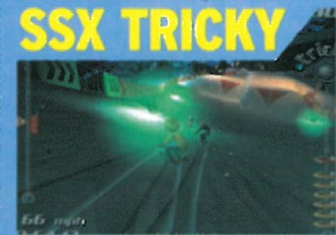
VEREDICTO PSO2

Nuestra favorita entre las nuevas pistas, gracias a su inmenso potencial para realizar piruetas. Hasta los saltos más grandes tienen rampas de una anchura mínima para así aumentar aún más tu potencia. Una manera perfecta de introducirte en el emocionante mundo de SSX. Nos encanta ese salto a ciegas por el desfiladero. 8/10

NUESTROS CLASICOS

SNOWDREAM

El viejo favorito sigue siendo una carrera nocturna, pero la iluminación corre a cargo de Ministry of Sound. Ásperos haces de neón se reflejan en la nieve. Más rampas, rieles, globos y locura que nunca. Una pista para lucirse.

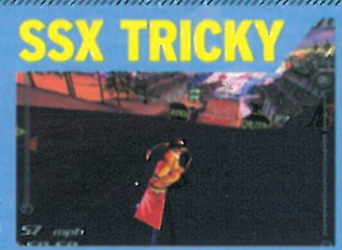


VEREDICTO PSO2

Nos encanta. De verdad. Es la pista perfecta para el modo Showoff, con las mejores posibilidades para combos y rieles arqueados. La iluminación es todo un descubrimiento, la sensación es de suavidad total. Éste es el circuito en el que repetíamos siempre. 10/10

ELYSIUM ALPS

No ha cambiado mucho... en la superficie. La carrera ahora se disputa a una hora más avanzada del atardecer, con algunos ajustes bastantes descarados en cuanto a atajos. Pero no te preocupes, seguimos teniendo el rizo de hielo y el alucinante salto en el desfiladero.

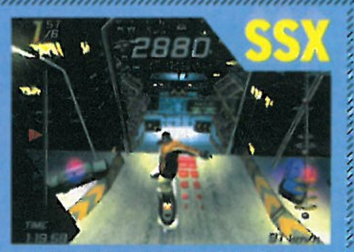


VEREDICTO PSO2

El circuito de los Alpes Elíseos siempre fue el mejor a la hora de competir en velocidad en una partida a dos jugadores, y eso se mantiene. Las enormes barreras de cristal del half-pipe han sido sustituidas por vallas irregulares, de modo que los jugadores más habilidosos podrán saltar por en medio. Nos pareció más suave y fluida. 8/10

MERQURY CITY

La ciudad siempre fue oscura, pero no de este modo. La nueva Merqury es bastante diferente, habiendo desaparecido la destrucción de edificios. No hay peligro, aún hay bastantes atajos por descubrir.



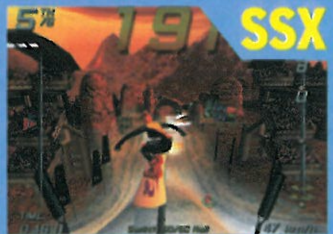
SSX TRICKY

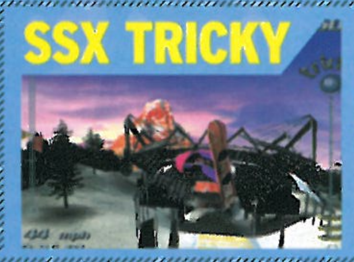
VEREDICTO PSO2

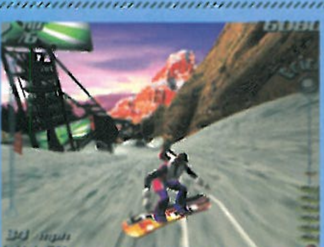
Quizá nos hayamos pasado algo por alto, pero al principio nos pareció algo decepcionante, pues adolecía de la animación del SSX original. Los taludes son demasiado estrechos para hacer puntuaciones que valgan la pena. En este caso, el tiempo será el juez definitivo. 6/10

MESABLANCA

La de antes, la de siempre, pero con una luz solar púrpura y auténtica sensación de dificultad. El comentarista promete velocidad y saltos, y no bromea ni mucho menos. Una pista perfecta para corredores del tipo de Brodi, Moby o Elise. La banda sonora es increíble; tecno-funk puro.

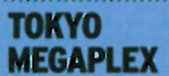






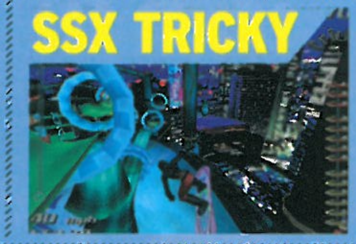
VEREDICTO PSO2

Una de las pistas más cortas y un equilibrio encantador entre piruetas y velocidad. Algunas de las secciones ajenas a la pista fueron auténticamente sorprendentes. La sección del túnel es el mayor atajo de todo el juego, cortando casi la mitad del recorrido. Increíble. 8/10



TOKYO MEGAPLEX

Pero... ¿es el de antes? Las rampas ahora comprenden más de cuatro alturas. Cuidado con los túneles que son como los de la sección oculta Pipedream de SSX. Sin duda más suave y más jugable.

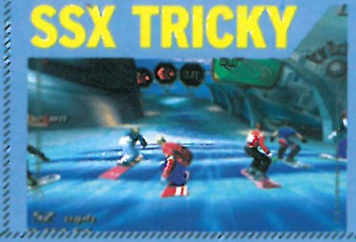


VEREDICTO PSO2

A esto se reduce todo; Tokio es ahora una de nuestras pistas predilectas, y no una diversión ligera para enseñar a los amigos. El número de caminos ocultos es alucinante y el potencial de piruetas es estratosférico. Aún no hemos tenido el tiempo para explorarlo a fondo. 9/10

ALOHA ICE JAM

Probablemente la que menos ha cambiado, a excepción de los fondos y la iluminación del último túnel. De todas maneras, sigue habiendo muchos espacios para entrar en los túneles y la sección grande fluye de manera más suave.



VEREDICTO PSO2

Bueno... nunca nos volvió locos Aloha, y tampoco ahora cambia nuestra opinión. Sin duda tiene mejores gráficos, pero nos sigue pareciendo poca cosa. Con el tiempo, puede que lleguemos a apreciar sus encantos y sus repentinos saltos, pero hasta entonces... 6/10

OBSESIONA2

BUCEAMOS EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS TÍTULOS PS2 DEL MES

LOS DOCE DEL PATÍBULO

Jurgen y Hiro nos han dicho adiós y seis nuevos participantes buscan con ansia la corona del Circuito Mundial SSX. Cada personaje tiene un complejo sistema de gustos y desagrados, formando alianzas entre almas afines a lo largo de todo el circuito. Las secciones animadas entre carreras explican las "especiales" relaciones entre unos y otros. ¿Son Mac, Elise y Marisol las partes interesadas en un triángulo amoroso? Seguro que no. ¿Seguro?

VIEJOS CONOCIDOS

MAC
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Piruetas
- **DOBLADO POR:** Ryan Wall
- **FRASE FAVORITA:** "OK,OK, estoy preparado"

KAORI
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Piruetas
- **DOBLADA POR:** N/D
- **FRASE FAVORITA:** Cualquiera en japonés

JP
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Piruetas
- **DOBLADO POR:** N/D
- **FRASE FAVORITA:** "Au revoir"

ELISE
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Apurar
- **DOBLADA POR:** Lucy Liu
- **FRASE FAVORITA:** "Dulce y jugoso"

MOBY
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Todoterreno
- **DOBLADO POR:** Nick Malaperiman (RR.PP. de EA)
- **FRASE FAVORITA:** "Desde aquí veo Londres"

ZOE
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Todoterreno
- **DOBLADO POR:** Bif Nake vieja gloria del rock
- **FRASE FAVORITA:** "Vam Zoe, puedes hacerlo"

YOUNG BLOOD

EDDIE
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Velocidad
- **DOBLADO POR:** David Arquette (Scream)
- **FRASE FAVORITA:** "Las reglas las puse yo, colega"

BRODI
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Todoterreno
- **DOBLADO POR:** Billy Zane (Titanic)
- **FRASE FAVORITA:** "Deslízate a la victoria"

MARISOL
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Velocidad
- **DOBLADA POR:** Patricia Velasquez (La Momia)
- **FRASE FAVORITA:** "Me gusta la fiesta, divirtámonos"

SEEIAH
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Piruetas
- **DOBLADA POR:** Macy Gray
- **FRASE FAVORITA:** "Eso fue increíble"

LUTHER
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Estabilidad
- **DOBLADO POR:** Oliver Platt (Mandíbulas)
- **FRASE FAVORITA:** "Grrrr"

PSYMON
- **HABILIDAD ESPECIAL:** Todoterreno
- **DOBLADO POR:** Jim Rose (Artista escénico)
- **FRASE FAVORITA:** "No m mires"

A 21 SEGUNDOS DEL ÉXITO

Si las piruetas te dejan más frío que la cena de un pingüino, puedes probar suerte con el modo contrarreloj, el Showoff de carreras. En esencia, se te da un límite de tiempo absurdamente corto para llegar al pie de la montaña y completar el desafío. No hay metas volantes ni bonificaciones de tiempo, sólo velocidad pura y dura. Fíjate en los cencerros mientras pasas las aglomeraciones de gente. Y por fin, una excusa para usar las tablas alpinas.

A LAS PUERTAS DEL CIELO: Tienes 4 segundos para llegar. Nunca lo conseguirás.

UNA AYUDITA: No tengas reparo en utilizar todos los atajos que encuentres. Los vas a necesitar.

CONSOLACIÓN: Una pena, Moby, pero no lo conseguiste esta vez. Vuelve a intentarlo.

Se han retocado todas las pistas, algunas de una manera más notable que otras. El Megaplex de Tokio ha quedado casi irreconocible, con una nueva maraña de túneles y pistas a gran altura. Lejos de parecerse al circuito de antes, ahora es una pista repleta de chicanes. Olvídate de esos atajos que tanto te costó aprender para SSX, porque el 90% de ellos han sido borrados. Tan sólo un año después, Tricky es un nuevo y confuso mundo lleno de secretos. Todo es más grande, más audaz y mejor.

Para enfatizar los saltos más importantes, la cámara abre el piano y gira rápida como una centella. La iluminación es cruda y deslumbrante y los efectos de la nieve en polvo más sólidos y dramáticos. Visualmente, Tricky está mucho más cerca que nunca de los dibujos animados.

Y si la parte visual es llamativa, el sonido destrozará tus altavoces como si de ellos salieran clavos al rojo vivo. La música es sencillamente sensacional, llevando el juego a niveles emocionales cercanos a la taquicardia. Hay cortes de Plump DJ, Mix Master Mike y Rahzel empalmados con el It's Tricky de Run DMC, todo ello para construir la mejor banda sonora de PS2 hasta la fecha. Según te vas acercando a un gran salto, el ritmo va aumentando su volumen en un crescendo parecido al de

ora- zón, convirtiéndos en un manso silenci mientras vuelas por aire. Los rítmicos bajos s complementan con las tona das electrónicas de lo Chemical Brothers, reflejando nueva inclinación más oscura potente de Tricky. Créenos, te enamo rará.

DESDE LA COLINA

Con su complejidad, la niev salpicando la pantalla, las pele as para adelantar una posició en una curva cerrada y lo comentarios resonando en tu oídos, nos cuesta pensar qu prefieras jugar a otra cosa qu no sea SSX Tricky. El juego apr siona todos tus sentidos como s fuera un pulpo que se alimentas de esteroides, exigiendo un implicación total en todos lo niveles. Aullarás cada vez que con sigas un movimiento Uber, encuen tres un atajo o te destaques de pelotón para hacerte con la victori por milésimas. La jugabilidad integr perfectamente la vista, el oído y e movimiento de los dedos. Un jueg multijugador que exige nervios d acero y visión de la jugada, com siempre debió ser.

"POR MUY INCREÍBLE QUE PAREZCA GIRAR LA TABLA SOBRE TU CABEZA, LAS PIRUETAS UBER SE HAN INTEGRADO EN LA ACCIÓN DE MANERA PERFECTA"

DESCIENDE COMO NUNCA

ace menos de un año, Play Obsesion consiguió su primera medalla de oro en la pista Pipedream de SSX (con unos humildes 150.000 puntos) y todos nos echamos a llorar omo si hubiéramos ganado la Copa de la UEFA. Seis meses más tarde estábamos haciendo puntuaciones de medio millón de puntos como si tal cosa. Hoy día, nuestro ampeón consigue topes de 630.000 puntos. Esto sí que es aprender. Intuyendo su potencial, EA ha hecho las carreras del modo Showoff completamente diferentes de us homónimas del Circuito Mundial; las ha llenado de rieles y atajos que te invitan a probar tus piruetas. Se pueden realizar piruetas entre obstáculo y obstáculo, aciéndote con enormes bonificaciones por combo (1.000 puntos por movimiento encadenado). Los copos de nieve rojos son más complicados de conseguir que nunca, ero si uno sólo de vosotros no ha llegado al millón de puntos en Navidad, cerraremos la revista y nos dedicaremos a la horticultura.

OJO AVIZOR: Tendrás que ser un genio para conseguir hacer el recorrido perfecto en cada carrera y llevarte todos los copos rojos.

POR LA BARANDA: Cuando usas tu energía tienes más posibilidades de llevarte esos elusivos copos que hacer saltar de alegría a tu puntuación.

A POR TODAS: Hay una finísima línea que separa los movimientos Uber de lanzarte a todo gas cuesta abajo. A ver si tú la encuentras.

SECRETOS DESVELADOS

No queremos chafarte ninguna sorpresa, sólo decirte que, para acceder a las pistas secretas, el sistema es el mismo que el de SSX. No creerás lo que enonctrarás al final del camino... Muy pronto, te lo desvelaremos.

EL CAMINO SECRETO: Psymon se lanza contra la pista de nieve en el nivel secreto más desconocido que nunca.

INCÓGNITO: ¿No sería genial poder ver el ultrasecreto Pipedream 2 o la ropa de agente del FBI de Mac?

"LA ÚNICA PEGA ES QUE TENEMOS LA SENSACIÓN DE VOLVER A ESTAR EN TERRENO YA CONOCIDO"

BRILLANTE, BRILLANTE: Los efectos de iluminación han sido retocados y son implemente alucinantes; fíjate en el destello que desprende esa farola. Casi duele.

¿Qué es lo que no funciona? No muchas cosas. La única pega es que es básicamente el mismo juego que SSX, aunque llevado a unos niveles de adrenalina que alcanzan niveles insospechados. A pesar de las escenas de interacción entre personajes, el Circuito Mundial, que es donde ganas carreras para abrir pistas y mejorar tus habilidades sobre la tabla, es extrañamente familiar para los veteranos. Éstos se moverán por él sin demasiado problema. El modo showoff es el mismo y la inclusión de un modo contrarreloj para veteranos es un regalo poco apreciable. Se puede argumentar que el detalle de las imágenes es poco preciso, a pesar de la nueva estabilidad de los movimientos. La única cosa que nos da problemas es que se nos hace semejante a volver andar por caminos trillados. No te llevas las sorpresas que te llevabas antes.

¿Deberías comprar Tricky si ya tienes SSX? Casi con toda seguridad. Los puristas y los que disfrutan haciendo piruetas devorarán el juego como si siempre lo hubieran deseado. En su totalidad barre sin compasión al original. Para los que no conocen SSX, ésta es la entrega culminante de la serie, y con toda seguridad la más emocionante. El único interrogante lo plantearán aquellos que, por alguna extraña razón, no disfrutaron del juego original y sólo echaron una carrerita de vez en cuando. Para estos el precio del juego se les hará cuesta arriba, a pesar de los excelentes extras del DVD. La frescura de SSX no ha podido ser copiada por ningún juego parecido.

Como un amante despechado, Tricky ha regresado más delgado, más en forma y más deseable que nunca. Podrás ver las similitudes, pero no podrás evitar caer a sus pies. SSX Tricky define la experiencia de jugar en PS2 como ningún otro juego lo hizo antes. Y dada la euforia que rodea a la máquina de Sony, esto es decir mucho.

DETALLES

- El productor ejecutivo de SSX Tricky, Steven Rechtschaffner, fue capitán del equipo de esquí estadounidense y proclama ser el inventor del esquí sobre tierra. Posee más de 200 DVDs; de ahí los contenidos extra de Tricky.

NUESTRO RANKING

1. **SSX TRICKY** Un año después, el juego original se ha convertido en un compendio de piruetas y maniobras.
2. **SSX** El original, y no el mejor. Es algo así como Tricky con el sonido bajado.
3. **ESPN WINTER X-GAMES** Snowboard realista con toques dinámicos y muy buenos gráficos, pero con un proceso de aprendizaje muy difícil.

PLAY2 OBSESION VEREDICTO

JUGABILIDAD
- Emociones aseguradas, diversión prolongada.
- Vientos molestos y aprendizaje largo.

GRÁFICOS
- Perfectos, brillantes y atractivos.
- Fallos ocasionales, y quizá demasiado caricaturescos.

SONIDO
- Música encantadora, diálogos brillantes.
- No muy adecuado para la Liga Anti Mal Gusto.

DURABILIDAD
- Diez pistas enormes, jugabilidad aumentada.
- En esencia, es un SSX con pistas nuevas.

EN RESUMEN
Agudo, adictivo, maravilloso. Pide jugar una y otra vez de manera compulsiva y su perfección lo eleva al olimpo de los juegos de PS2.

97

ALUCINANTE

TODO UN EXTRA: Los extras del DVD son sensacionales, con las grabaciones de todos los actores, pistas de sonido, trucos y momentos cumbre

PLAYSTATION 2®™ ENERO

PLAY2 OBSESION

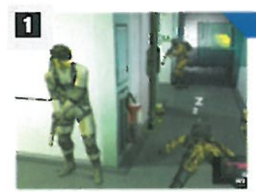
AVANZA2

LOS JUEGOS DEL MAÑANA, HOY EN PSO2

› EL TOP TEN DE PLAYSTATION 2

LOS MÁS DESEADOS

Seguís empecinados en una serie de títulos, por mucho que bastantes de ellos ya estén disponibles. Bueno, bueno, nosotros no nos quejamos, vuestros deseos son órdenes...

1 

METAL GEAR SOLID 2

- **DESARROLLADOR** Konami
- **GÉNERO** Aventura de sigilo
- **A LA VENTA** 2002

Hemos conseguido una versión japonesa del título más esperado por todos los usuarios de PS2. Aunque ya te lo suponías, tenemos que decirte que es fabuloso (como poco). www.konami.com

2

PRO EVOLUTION SOCCER

- **DESARROLLADOR** Konami
- **GÉNERO** Fútbol
- **A LA VENTA** Ya disponible

El mejor juego (para nosotros) de fútbol disponible actualmente en una consola. Y parece ser que a vosotros también os agrada bastante.
www.konami.com

3

FIFA 2002

- **DESARROLLADOR** E
- **GÉNERO** Fútb
- **A LA VENTA** Ya disponib

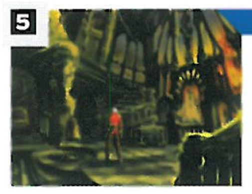
A la zaga de *Pro Evo* tenemos la prop renovada de la famosa saga futbole EA, siempre acompañada de un seguimiento por parte de todos los rios de consolas. www.electronicarts.

4

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

- **DESARROLLADOR** Sony
- **GÉNERO** Conducción
- **A LA VENTA** Ya disponible

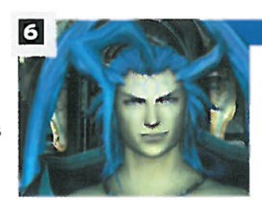
Si GT3 era como conducir por las calles reales, la nueva propuesta sobre cuatro ruedas de Sony es como morder el polvo (que levantan los otros coches, claro).
www.scee.com

5 

DEVIL MAY CRY

- **DESARROLLADOR** Capcom
- **GÉNERO** Thriller de acción
- **A LA VENTA** Ya disponible

En nuestras páginas de reviews encontrarás un completo análisis de este juego. Desde luego, se merece sin ninguna duda ocupar un puesto en vuestra lista de deseos.
www.electronicarts.es

6 

FINAL FANTASY 10

- **DESARROLLADOR** Squares
- **GÉNERO** R
- **A LA VENTA** 20

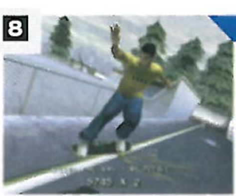
Hemos conseguido nuevas capturas e mación sobre el argumento que, de s te interesarán. Consulta nuestra secci previews para conocerlas.
www.squaresoft.com

7

TEKKEN 4

- **DESARROLLADOR** Namco
- **GÉNERO** Beat 'em up
- **A LA VENTA** 2002

El mes que viene te traeremos más información sobre este beat 'em up del que lleváis varios meses detrás. Todo a su tiempo...
www.namco.com

8 

TONY HAWK'S 3

- **DESARROLLADOR** Activision
- **GÉNERO** Simulador skateboard
- **A LA VENTA** Ya disponible

Junto con SSX Tricky, el mejor juego para PS2 de deportes extremos. Además, con opción on-line. Todos los detalles del juego en nuestra sección de noticias y de reviews.
www.activision.com

9

STUNTMAN

- **DESARROLLADOR** Reflection
- **GÉNERO** Acció
- **A LA VENTA** 200

Vaya, parece ser que el megarepor que publicamos el mes pasado os puesto los dientes largos. Lo cierto es este título puede ser una de las estre del próximo año. www.reflections.com

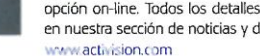
10

JAK AND DAXTER

- **Desarrollador** Sony
- **Género** Plataformas
- **a la venta** Finales diciembre

Este mes, el último puesto es para el innovador plataformas de Sony. Cómo se nota que detrás de él están Naughty Dog, los creadores de la saga Crash Bandicoot.
www.scee.com

EL MENOS ESPERADO



LEGENDS OF WRESTLING

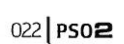
- **DESARROLLADOR** Acclaim
- **GÉNERO** Wrestling
- **A LA VENTA** Finales diciembre

El wrestling no es, en nuestro país, un deporte precisamente con muchos seguidores. Y lo mismo sucede con los juegos que tratan sobre él.
www.acclaim.com

¡ENVÍANOS UN E-MAIL!

INDICANDO CUÁLES SON LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS PARA TI.

Cada mes elaboraremos un ranking con los juegos que más ganas tenéis de proba así como aquel que menos esperáis. Para formar parte de él sólo tienes que enviar nos un mail a: **ps2@mcediciones.es** indicando en "Asunto" Los más deseados.



EXCLUSIVO PARA PlayStation®2

Disney's TARZAN™ Freeride

¡¡ PREPÁRATE PARA

UNA SALVAJE DESCARGA DE ADRENALINA!!

TARZAN FREERIDE te ofrece ¡PURA ACCIÓN EXTREMA! El ritmo desenfrenado de este juego y la selva llena de vida, harán explotar tus sensaciones más primitivas.
Desciende los rápidos haciendo surfing, practica el esquí acuático, deslízate a toda velocidad por senderos salvajes y... siente el vértigo practicando el ¡¡BUNGEE JUMPING!!

PlayStation®2 Disney's TARZAN Freeride

www.ubisoft.es

Ubi Soft

Disney Interactive

PLAY2 OBSESION
LOS MÁS DESEADOS

DIEZ TÍTULOS QUE NOS QUITAN EL SUEÑO

1 METAL GEAR SOLID 2

Teniendo en cuenta el ambiente antiterrorista de estos meses, *MGS2* ganará aún muchos más adeptos.

2 ICO

Esto no se trata simplemente de aplastar a tus enemigos. Este plataformas está cargado de acción variada.

3 STUNTMAN

Puro riesgo. Accidentes, escenas peligrosas y espectáculo asegurado. Un juego que romperá moldes.

4 TIMESPLITTERS 2

Según las últimas noticias, el juego incluirá compatibilidad i-Link y un modo historia mejorado. ¿Qué más se puede pedir?

5 MAXIMO

Una versión 3D del clásico *Ghosts & Goblins* de Capcom con unos entornos realmente increíbles.

6 DAVID BECKHAM SOCCER

Aún no está asegurado su lanzamiento en nuestro país. Todo depende de la acogida de este mediático jugador.

7 DEUS EX

Métete en el cuerpo del asesino cibernético JC Denton y disfruta de lo que podría ser el juego más atractivo de los últimos tiempos.

8 THE THING

Acción estratégica, atmósferas cargantes y algunos de los mejores escenarios de PS2. John Carpenter estará orgulloso.

9 KINGDOM HEARTS

Square visita Disney World en este choque de ideas y culturas que cambiará tu forma de ver a Goofy.

10 THE GETAWAY

Corre, conduce, dispara, siente, vive... Esto está tan lleno de detalles que creerás estar en una realidad paralela.

EL QUE MENOS ESPERAMOS

Nosotros también tenemos derecho...

TETRIS WORLDS

La PS2 no anda sobrada de puzzles, pero una resurrección del famoso *Tetris* quizá no es la mejor opción.

TODOS LOS JUEGOS VENIDEROS

EN CAMINO

Echa un vistazo a nuestra lista de lanzamientos actualizada cada mes por nuestro vidente playstationero.

LEYENDA

Acción/Aventura	AA	Plataformas	P
Acción/Estrategia	AE	Puzzle	Pz
Arcade	Ar	RPG	RPG
Beat 'em up	Bt	Shoot 'em up	S
Bemani	B	Shooter en 1ª persona	SPP
Conducción	C	Simulador	Sm
Deportes	D	Simulador de vuelo	SV
Estrategia	E		
Mech	M		

DICIEMBRE

Jeremy McGrath Supercross 2002	Acclaim	D
Legends of Wrestling	Acclaim	D
Shadowman: The Second Coming	Acclaim	AA
ATP	Cryo	D
Dune	Cryo	AA
Megarace	Cryo	C
NY Race	Cryo	C
Capcom Vs SNK	EA	Bt
Devil May Cry	EA	AA
James Bond 007	EA	AA
Simpsons Road Rage	EA	Ar
SSX Tricky	EA	D
Bass Strike	Proein	D
Batman Classic	Proein	AA
Champion's League	Proein	D
Half Life	Sierra	SPP
Iron Aces 2: Birds of Pray	Proein	SV
Jet Ski Raiders	Proein	Ar
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Proein	AA
Max Payne	Proein	SPP
Shaun Palmer's Snowboarder	Proein	D
Supercar Street Challenge	Proein	C
Thunderbirds	Proein	S
Tony Hawk's Pro Skater 3	Proein	D
Wave Riders	Proein	D
WWF Smackdown! Just Bring It!	Proein	D
Crash Bandicoot	Sony	Pl
Jak & Daxter	Sony	P
Moto GP 2	Sony	C
Hidden Invasion	Virgin	AA
Stunt GP	Virgin	C

ENERO

Ecco the Dolphin	Sony	AA
Head Hunter	Sony	AA
Rez	Sony	S
Balduyr's Gate Dark Alliance	Virgin	AA

FEBRERO

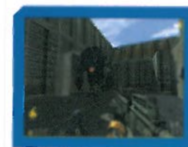
Sled Storm	EA	C
Arena Warriors	Virgin	Bt
Castrol Honda Superbike	Virgin	C
DNA	Virgin	AA
Dragon Rage	Virgin	AA
Giants	Virgin	AA
Go Dai-Elemental Forces	Virgin	AA
Guilty Gear X	Virgin	AA
Janny Moseley Mad Trix	Virgin	D
Land, Sea, Air-Honor, Valor, Country	Virgin	S
Polaroid Pete	Virgin	S
Run Like Hell	Virgin	AA

2002

Army Men RTS	3DO	AA
BMF	3DO	AA
Dragon Wars of Might and Magic	3DO	AA
Pirates	3DO	AA
Turok Evolution	Acclaim	SPP
Zombie Revenge	Acclaim	SPP
Maximo	Capcom	AA
Resident Evil 4	Capcom	AA
Colin McRae 2	Codem.	C
Mike Tyson Boxing	Codem.	D
TOCA Race Driver	Codem.	C
Atlantis III	Cryo	AA
El Zorro	Cryo	AA
Medal of Honor: Frontline	EA	E
NASCA	EA	C
Pirates of School Cove	EA	AA
Stoked	EA	AA
Dragonball Z	Infogr.	RPG
Driver 3	Infogr.	C
EXO	Infogr.	AE
Le Femme Nikita	Infogr.	AA
Men In Black 2	Infogr.	AA
Mission Impossible 2	Infogr.	AA
Stuntman	Infogr.	C
Terminator	Infogr.	SPP
ESPN X Games Snowboarding	Konami	D
Frogger	Konami	AA
Metal Gear Solid 2	Konami	AE
Suikoden 3	Konami	D
Lego Racers 2	Lego	C
Soldier of Fortune	Majesco	SPP
Defender	Midway	Ar
Fireblade	Midway	S
Black & White	Proein	E
Blade x Blade	Proein	S
Blood Omen 2	Proein	AA
Championship Manager	Proein	D
Commandos 2	Proein	E
Dark Summit	Proein	AA
Deus Ex	Proein	S
Duke Nukem	Proein	SPP
Eve of Extinction	Proein	AA
Herdy Gerdy	Proein	Pz
Ragnar	Proein	AA
RMX 2001	Proein	D
Salt Lake 2002	Proein	D
State of Emergency	Proein	AA
Thunderhawk 3	Proein	AA
Timesplitters 2	Proein	SPP
Titanium Angels	Proein	AA
Top Angler	Proein	S
Rocky	Rage	D
Ace Combat 4	Sony	S
Drakan	Sony	AA
Dropship	Sony	AE
Final Fantasy 10	Sony	RPG
Final Fantasy 11	Sony	RPG
Ico	Sony	AA
SOCOM: US Navy Seals	Sony	AE
Tekken 4	Sony	Bt
The Getaway	Sony	AA
Virtua Fighter 4	Sony	Bt
Kingdom Hearts	Square	RPG
Austin Powers 2002	Take 2	AA
Conflict Zone	Ubi Soft	E
ET el Extraterrestre	Ubi Soft	AA
F1 Championship Racing 2	Ubi Soft	C
Grandia 2	Ubi Soft	RPG
Monster Jam	Ubi Soft	C
Rainbow Six Roguespear	Ubi Soft	AE
Settlers	Ubi Soft	D
Speed Devils 2	Ubi Soft	C
Barbarian	Virgin	AA
Broken Sword	Virgin	RPG
Bundesliga	Virgin	D
Downforce	Virgin	C
European Super League 2	Virgin	D
Force of one	Virgin	AA
Freedom Ridge (Dreamland)	Virgin	C
Galleon	Virgin	AA
Jimmy Whites 3 Cueball	Virgin	D
Kage-Mai	Virgin	Pz
Legion	Virgin	E
Manukuru	Virgin	Pz
Roadsters	Virgin	C
Robocop	Virgin	SPP
Rubu Tribe	Virgin	AE
Sidewinder	Virgin	AA
The Matrix	Virgin	S
Viper Heat	Virgin	C
No one Lives Forever	Vivendi	SPP
The Thing	Vivendi	AA

En camino es una completa lista de los próximos lanzamientos para PS2. Las fechas de lanzamiento que ofrecemos son las disponibles al cierre de esta edición de la revista, por lo que pueden estar sujetas a cambios y modificaciones por parte de los distribuidores.

BATMAN VENGEANCE
A pesar de que los primeros niveles pecan de ser demasiado oscuros, esta nueva versión del hombre murciélago apunta a ser la mejor entrega en consola de este héroe.



HALF-LIFE
Una conversión de PC que echa por tierra el mito de que "lo original siempre es mejor". Un gustazo de juego con montones de extras en los modos Deathmatch y cooperativo.

THE MUMMY RETURNS
Una versión de la segunda entrega de la peli. ¿No te parece atractivo ponerte en la piel de un tipo muerto capaz de resucitar ejércitos para ponerlos a sus órdenes?

THE GETAWAY
Ciudades, paseos en coche y glamour. Aún es pronto para dar un veredicto, pero si todo sigue así, oiremos hablar de este juego hasta a los detractores de las consolas.

RUBU TRIBE
Outrage Studios, los responsables de Descent, vuelven a la carga con naves espaciales de alta tecnología convirtiéndote en el guardián de una extraña tribu.

STATE OF EMERGENCY
Los desarrolladores Rockstar superan los límites de la acción ofreciéndote 100 misiones y algunos de los entornos más espectaculares vistos en una consola.

HERDY GERDY
Una selva poblada de extraños animalitos que obedecen a tus órdenes. Una versión elaborada de Lemmings que esperemos ofrezca algo más que el clásico de todos los tiempos.

MOH FRONTLINE
IA avanzada y algunas de las mejores caracterizaciones vistas en PS2 hacen de este shooter en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial algo muy prometedor.

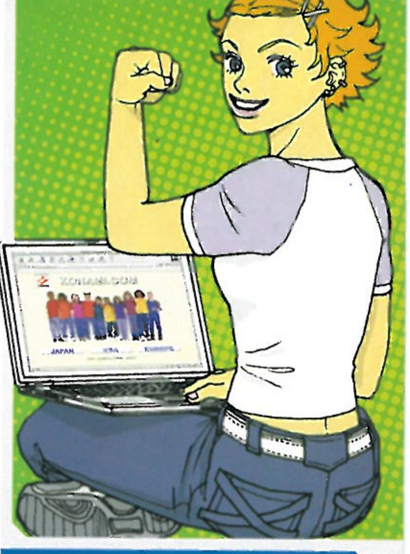
TIMESPLITTERS 2
Combates de primera y un nivel de detalle sorprendente que hacen de la segunda entrega de la saga, algo más especial. Ah, y ahora ya no encontrarás patos, sino monos.

EXO
Más acción futurista al estilo de Project Eden en la que lo más destacable es la escala de los entornos. Maravilloso.

ONIMUSHA 2
Según las últimas noticias, Capcom está trabajando para eliminar su fórmula de fondos prerenderizados para ensta nueva entrega, lo que nos hace saltar de alegría.

PRIMAL
Los estudios de Sony ubicados en Cambridge han añadido un toque femenino a la fórmula de DMC basada en un héroe/heroína que se haya entre el mundo de los vivos y el de los demonios.

ROCKY
Rage demuestra que no tiene miedo a afrontar las licencias más complicadas. No sabemos si incluirán la famosa escena del entrenamiento en las escaleras



DESARROLLADORES ON-LINE

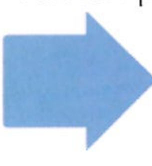
Si quieres saber más cosas sobre los próximos títulos para PS2, echa un vistazo a las siguientes páginas web.

3DO
www.3doeurope.com
ACCLAIM ENTERTAINMENT
www.acclaim.com
ACTIVISION
www.activision.com
ARGONAUT
www.argonaut.com
BAM!
www.bam4fun.com
CAPCOM EUROSOFT
www.capcom.com
CODEMASTERS
www.codemasters.com
CRAVE
www.crave.com
CRYO INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com
EIDOS INTERACTIVE
www.eidosinteractive.com
ELECTRONIC ARTS
www.ea.com
INFOGRAMES
www.infogrames.com
INTERPLAY
www.interplay.com
KONAMI
www.konami.com
LEGO
www.legomedia.com
LUCASARTS
www.lucasarts.com
MIDWAY GAMES
www.midway.com
SEGA
www.sega-europe.com
SONY
www.playstation.com
TAKE 2 INTERACTIVE
www.rockstargames.com
TDK
www.tdk-mediactive.com
THQ
www.thq.com
TITUS
www.titussoftware.com
UBI SOFT
www.ubisoft.com
VIRGIN INTERACTIVE
www.vie.com
VIVENDI
www.sierra-online.com

DISPONIBLE DICIEMBRE

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

¿Estamos ante el representante de una nueva generación de juegos de plataformas para PlayStation 2? ¿O se trata de la versión pija de *Crash Bandicoot*?



BUENO, SÍ... y no. Hemos estado probando una versión casi definitva, viendo los suntuosos gráficos que luce el vasto mundo de *J&D*, maravillándonos de las sutiles transiciones de noche a día, arrimándonos al calor del fuego de Mayor al contemplar el mar pensativos. Hemos hecho de pastores de yaks, nos hemos ido de pesca y luchado contra plantas monstruosas con raíces kilométricas. Cuando llovía nos imaginábamos que nos mojábamos, cuando brillaba el sol pensábamos: '¿por qué no pasamos de ir a buscar la próxima célula de energía y nos vamos a bañar?'. Elegancia, libertad y, por encima de todo, detalles por todas partes.

Corre durante un minuto y Jak empezará a jadear y resoplar de cansancio. Quédate quieto y tu sombra irá girando siguiendo los movimientos del sol. Salta por un puente y éste volverá a su forma original, agradecido de librarse de tu peso.

Ahora aléjate de la perspectiva microcósmica y encontrarás una jugabilidad de formato libre que te permite enfrentarte a cada objetivo de la forma que creas apropiada. En lugar de tratar de abrirte paso con cuidado por una zona montañosa, ¿por qué no tirarse al agua, esquivar a los peces y nadar hasta la cala más cercana?

Estuvimos tres horas en ello, atrapados por la colorida acción, poco a poco dándonos cuenta que realmente hay poco que pueda desagradar de este juego, aún en su versión inacabada. Vale, seguro que los comentarios sarcásticos de Daxter se convierten en un zumbido risible y seguro que no hay nadie entre los personajes principales que te preocupe. Pero eso es todo. Todo en este juego contribuye a la mezcolanza de gráficos cuidados y esa clase de jugabilidad sensata que nos recuerda los mejores tiempos de Sega.

Éstas son las razones por las que parece que éste sea el mejor juego de plataformas en la historia de las consolas de Sony, juego con el que los consoleros más pequeños y los locos de las plataformas se van a poner las botas estas Navidades.

Pero lo único que pasa es que no ha cumplido nuestras sobrecargadas expectativas.

Cuando oímos por primera vez el nombre de *Project Y* salir de los cuarteles de Sony, bueno, digamos que nos *sedujo*. ¿Un juego revolucionario de Naughty Dog que enviaría a Sony a lo más alto de un género en el que históricamente habían sido débiles? Mmmm... ¿Podría significar esto un jue-

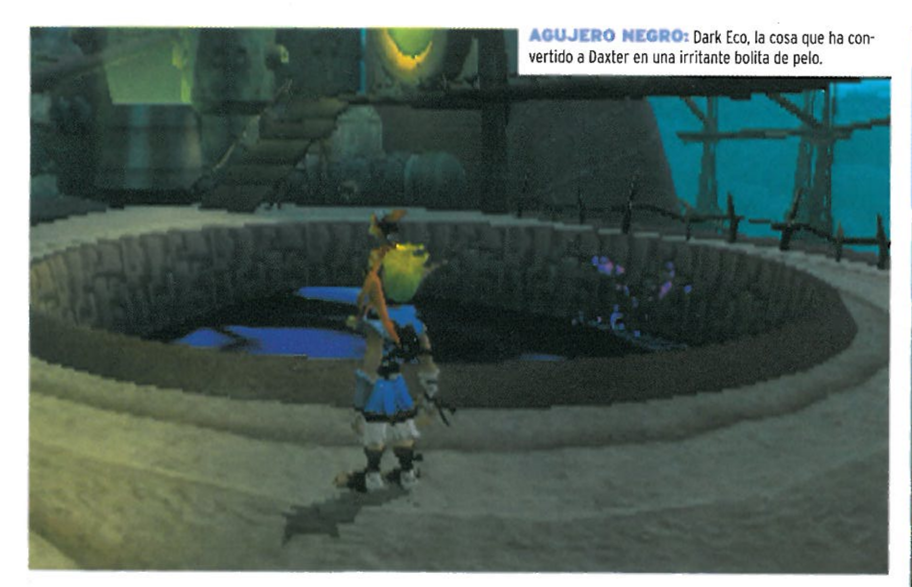
SÚPER BOMBARDA: Tendrás que localizar y desarmar este cañón en Misty Island.

"JUGABILIDAD SENSATA QUE NOS LLEVA A LOS MEJORES TIEMPOS DE SEGA"

ESCÚCHAME

1 El sonido siempre es un aspecto importante de un juego, pero un aspecto que raramente es llevado al excelso reino de la caja de destacados. Es algo difícil de describir sólo con palabras. Pero las delicias auditivas de *Jak and Daxter* se llevan un diez: todas y cada una de las superficies del juego reaccionan de forma diferente a los pasos apresurados de Jak. La hierba cruje, el suelo de madera chirría, las plataformas de metal resuenan... Y entonces te paras y escuchas los sonidos ambientales: abejas que zumban, las olas que llegan a la orilla, la risa lejana de un alegre pescador. Música para tus oídos.

MOTOWN: El A-Grab Zoomer de Keira aúlla como una cementera mientras el DualShock 2 vibra en tus manos más que un calcetín lleno de grillos.



AGUJERO NEGRO: Dark Eco, la cosa que ha convertido a Daxter en una irritante bolita de pelo.

ECO GUERRERO

2 **Daxter, el molesto compañero de Jak, es la principal motivación del juego. Dark Eco lo ha convertido en animalillo y tu misión es usar las habilidades del sabio Gol Acheron para devolverlo a su estado original. Pero a Eco no sólo le encontrarás en la variedad negra. Hay Eco por todas partes y afecta tu carácter de diversas formas.**

LA CAJA NEGRA: Dark Eco también viene en cofres. Un paso en falso y estás muerto.

CALZONES BRILLANTES: El Blue Eco es esencial si quieres encender alguna de las máquinas de las islas.

CÓMETE LO VERDE: Recoge 100 Green Egos y tendrás una sección extra en la barra de salud.

go de plataformas que mejorara todos los intentos previos de llevar este tipo de juegos a una nueva dimensión?

Lamentablemente, lo que finalmente parece que tenemos es un cuidado juego de plataformas que es más sutil y de mejor aspecto que la mayoría, pero ¿es algo totalmente novedoso? No del todo.

Las misiones de Jak siguen basándose en la búsqueda de objetos y, como tal, te verás dando vueltas destrozando baúles como en los viejos tiempos. Están los minijuegos (como lo mencionado anteriormente de hacer de pastor de yaks o de peces) que rompe con la exploración pero, al fin y al cabo, estamos ante un caso de oportunidades perdidas. *Jak y Daxter*, a pesar de una serie de logradas animaciones de personaje, no actúan con independencia el uno del otro. La historia no es tan atractiva como, por ejemplo, la de *Klonoa 2*. Conseguir todas las células energéticas de cada nivel no requiere un nivel máximo de pensamiento estratégico. Hay muchas pruebas esparcidas por ahí, como cuando se te pide que alinees una serie de lentes a lo largo de la primera isla para recuperar la energía, pero nunca tienes que trabajar duro para encontrar o superar dichas pruebas.

Esto no significa que éste no vaya a ser el juego de plataformas más vendido del mercado por un tiempo; y si no mira los precios de PS2 junto con la falta de competencia, y verás como es verdad. Es sólo que nos esperábamos algo revolucionario y lo que parece que tenemos es simplemente un colorido juego de plataformas con sobreabundancia de toques guays. Vale, pensarás que no es motivo para lamentarse, pero cuando estemos jugando no podremos evitar sentir el claro pero lejano latido de una obra maestra en alguna parte de las profundidades del juego.

En el próximo numero tendrás la review de Jak and Daxter.

MECA NENA: Keira es la hija del sabio Samos, y es la chica comodín cuando se trata de máquinas. Si necesitas ruedas, pídeselas a ella.

UN MUNDO DE LUJO VISUAL

3 **De la Jungla Prohibida a las rocas inflamadas del Cañón del Fuego, los escenarios de J&D son opulentos y responden al paso de los chicos a medida que avanzan en sus misiones. Además, está la atracción añadida de que no hay tiempos de carga entre escenarios. Seguro que están perspicazmente camuflados en las escenas de corte, y eso que cada nuevo mundo que se carga es grandioso.**

PONLE BRIDAS AL FUEGO: Dirige el Zoomer a los globos de agua para mantenerlo fresco al cruzar el Cañón de Fuego.

MISTERIO NEBULOSO: Misty Isle. Un lugar oscuro donde moran los Lurkers, los villanos del juego.

CAPA DE OSCURIDAD: La Jungla Prohibida al anochecer. Contempla cómo van saliendo las estrellas.

PRIMER CONTACTO

4 **No es difícil verse inmerso en las aventuras de Jak and Daxter. A la que ya dominas el doble salto con vuelta y los saltos más altos, hay muy pocas áreas a las que no puedas llegar fácilmente mediante unos diestros toques de [cruz] y [círculo]. Lo cual es una pena, ya que la curva de aprendizaje del juego parece decrecer con demasiada facilidad. A diferencia de otros juegos de plataformas anteriores, aquí difícilmente te encontrarás en posición de estar mirando un objeto en la cima de un risco y pasarte semanas tratando de lograr subir a por él. Tampoco es exactamente muy fácil, pero no podemos evitar pensar que algo que requiriese pensar un poco más le habría añadido a los aspectos impresionantes del juego un '¡uauuu!' adicional más que necesario.**

+ Es audaz, brillante, bonito y le pillas el tranquillo fácilmente.

- Esperabas que te asombrara, ¿eh?

ORIGINALIDAD	★
MANEJO	★★★★
PRESENTACIÓN	★★★★★

FICHA

- **DESARROLLADOR** Naughty Dog
- **EDITOR** Sony
- **GÉNERO** Plataformas

DETALLES PREVIOS

- Mini juegos, incluyendo prácticas de tiro con un cañón, pilotar el Zoomer de Keira y hacer de pastor de topos. ¿Lo cualo?
- Jak tiene tres ataques: puñetazo, giro y salto-bomba.
- Estructura de misión de formato libre.
- Batallas contra los jefes completas.

ACABADO AL...

- Aparte de algún extraño caso de ralentización y de caída del horizonte, el juego parece acabado.

DISPONIBLE **DICIEMBRE**

PULSO AL REALISMO: Igual que en el título original, durante las repeticiones las cámaras tiemblan un poco. ¡Igual que en la tele!

FLEMA BRITÁNICA: Las exigentes curvas de Donington te obligarán a usar frenar y a tener paciencia.

LAS INCLEMENCIAS: Puedes cambiar las condiciones entre ambiente húmedo y seco. Básico, pero eficaz.

MOTOGP 2

El impacto del primer *Moto GP* dejó muescas en nuestros cascos, o sea que estamos muy impacientes por ponernos el mono de cuero y probar esta secuela. ¿Por cuánto han superado al original?

ANTES de *Gran Turismo 3* y *Formula One 2001*, las mejores carreras de PS2 se corrieron en el *MotoGP* de Namco, aunque es discutible si ello se debe al panorama de los juegos de carreras para PS2 de hace casi un año o si es que Namco estaba por fin consiguiendo saltar a la palestra de este género. Lo que estaba claro es que la perfecta combinación de realismo y arcade de este título no solamente fue atractiva para los moteros de toda la vida.

Sin embargo, hoy vivimos en unos tiempos de oro para los recauchutadores de neumáticos. *Burnout* y *GT3* son motivos suficientes para comprar una PS2. La secuela de *MotoGP*, que está prevista para esta navidad, se enfrenta a una competencia muy dura. ¿Tiene lo que hay que tener?

Nuestras primeras impresiones al respecto son muy sólidas. Lo primero que observas es cinco circuitos reales (Catalunya, Assen, Le Mans, Mugello y Sechsenring) que deberían satisfacer a quienes se quejaron de la ausencia de pistas reales en la primera entrega.

Lo segundo que te agarra por las solapas y te sacude mientras no puedes dejar de mirar con incredulidad es los nuevos efectos meteorológicos. En un día húmedo de carrera, puedes pasar en perspectiva de primera persona y la pantalla se convertirá en un festival de gotas superrealistas ligeramente desenfocadas que salpican el aire saltando desde el suelo. Las palabras no hacen justicia a este efecto, o sea que no podrás apreciarlo totalmente hasta que lo veas por ti mismo.

Los choques son más aparatosos esta vez y el sistema de inteligencia artificial parece un poco más perdonavidas en la versión de preview que hemos visto, incluso demasiado simplista en algún momento. También hay un nuevo modo de juego, Legend, en el que persigues a cuatro motoristas famosos en el circuito que quieras. No obstante, en el fondo, *MotoGP 2* es más de lo mismo. El mismo nivel de dificultad a manos del efecto DualShock en modo Challenge (que esta vez aumenta las pruebas hasta 72), la misma nitidez gráfica rabiosa durante la partida, las mismas repeticiones brillantes, el mismo modo Contrarreloj que te hará pasar horas y horas frente a la pantalla... brillante.

MotoGP 2 llegará a las tiendas a finales de diciembre.

DESPUÉS DE MI, EL DILUVIO

1 **La única forma de correr es la perspectiva desde detrás de la visera, sobre todo en condiciones de humedad saturada. No sabemos cómo lo ha hecho Namco, pero la lluvia es tan real que te hace apartar la mirada; piensa en el efecto de lluvia de *MGS2*, pero multiplicando por 10 la intensidad y a 180 kilómetros por hora. ¿Imposible? Casi. Y no todas las carreras tienen la misma cantidad de lluvia; el circuito catalán, por ejemplo, sólo posee una suave neblina.**

SÚPER VISOR: Usa la perspectiva en primera persona para experimentar los efectos de agua.

PRIMER CONTACTO

2 **«Si buscas emociones fáciles o acción descerebrada tipo arcade, te decepcionará.» Ésta fue nuestra conclusión sobre *MotoGP* en su momento y, después de ver esta versión previa de la secuela, tenemos que decir que Namco ha seguido la misma línea. Por suerte, los programadores han mantenido todos los elementos satisfactorios del original, incluyendo la posibilidad de elegir entre control analógico completo y sistema digital; nosotros recomendaríamos usar el stick analógico derecho para acelerar y frenar. Es sorprendente que los efectos meteorológicos tengan una influencia más tangible que en la mayoría de los demás títulos del género. ¿Creías que la humedad en *F1 2001* te daba problemas? Pues espera a correr como una centella por Le Mans en medio de una lluvia torrencial en *MotoGP 2*: no podrás dejar de frotarte la cara para apartar el agua de la visera.**

Te gustará porque...
Premia el esfuerzo a largo plazo y, pese a que las pistas son bastante planas, tiene unos gráficos exquisitos.

No te gustará porque...
Ya tienes suficientes juegos de carreras y, en realidad, no es tan distinto del primer MotoGP.

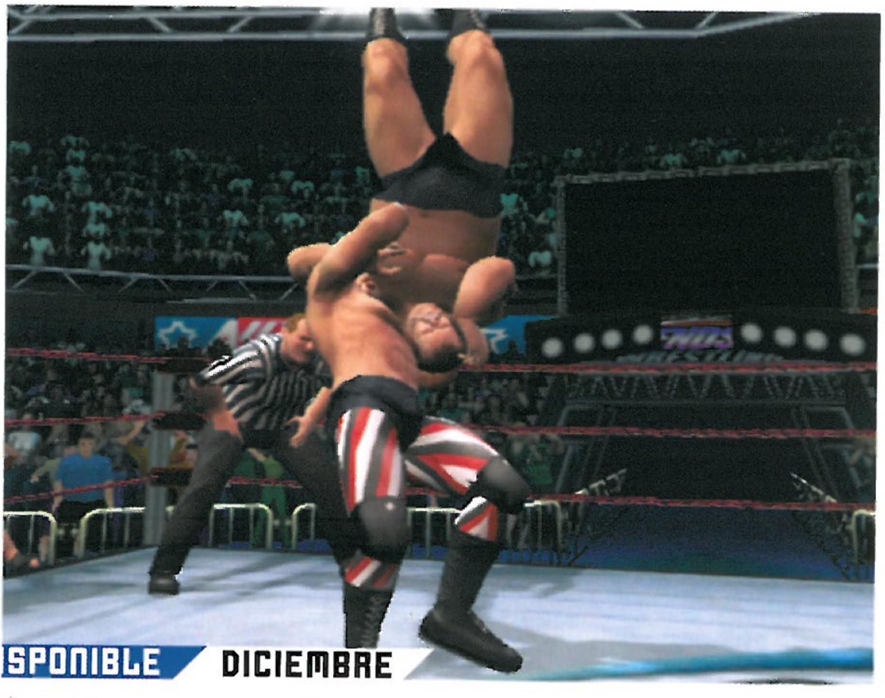
ORIGINALIDAD ★
MANEJO ★★★
PRESENTACIÓN ★★★★

MotoGP 2

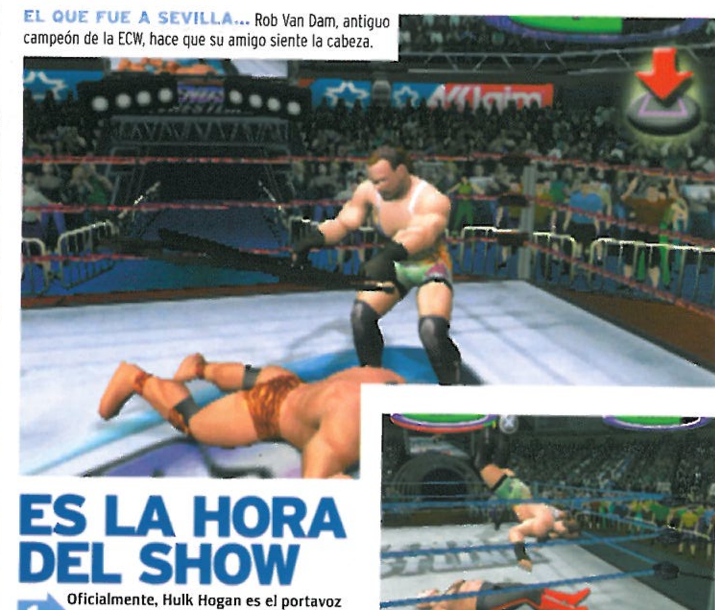
INFO
- **DESARROLLADOR** Namco
- **EDITOR** Sony
- **GÉNERO** Carreras

DETALLES PREVIOS
- 39 motos (12 disponibles al principio del juego)
- Diez pistas seleccionables al principio del juego.
- Modos Arcade, Season, Time Trial, Challenge, Versus, Legends. 72 pruebas Challenge, cada una con niveles de dificultad de bronce, plata y oro.
- Al completar cada uno de ellos recibes más modelos de motos, imágenes, etc.

ACABADO AL...
El código que estamos jugando es muy estable, con alguna ralentización ocasional.



SPONIBLE DICIEMBRE



EL QUE FUE A SEVILLA... Rob Van Dam, antiguo campeón de la ECW, hace que su amigo siente la cabeza.

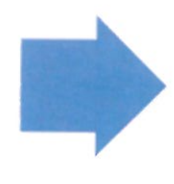
ES LA HORA DEL SHOW

1 Oficialmente, Hulk Hogan es el portavoz de *Legends of Wrestling*, pero quisiéramos hacerte notar la presencia de Mr. Rob Van Dam, el mejor luchador actual de la WWF que *no* aparece en *WWF Smackdown!*.

A-SALTO A PUÑO ARMADO: El 'golpazo espatarrado' de RVD no es tan doloroso como suena... para él.

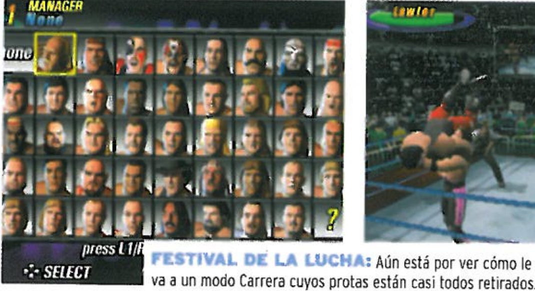
LEGENDS OF WRESTLING

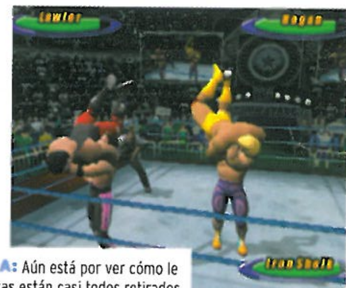
Dar de piños como un tarado mental no está reñido con ser un sentimental. Recuerda la lucha libre en sus buenos tiempos.



VAYA CON los luchadores modernos, ¿eh? Son todos una panda de grasientos *freaks* atiborrados de esteroides que no paran de soltar su muletilla. ¿Qué pasó con esos gordinflones de pelambrera simiesca que nunca habían hecho una abdominal en su vida, pero que sabían más de llaves que todos los de la WCW juntos? Éste es el enfoque que *Legends of Wrestling* quiere que adoptes y, a juzgar por la enfervorizada multitud que congregó en la redacción de *PS02*, tiene el éxito asegurado.

SAL, GORDO: Si pulsas ◎ compulsivamente podrás zafarte, pero aquí sólo consigues que a Kamala le tiemble la chicha.

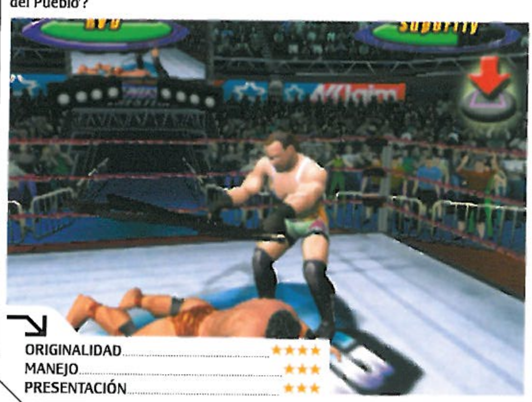




FESTIVAL DE LA LUCHA: Aún está por ver cómo le va a un modo Carrera cuyos protas están casi todos retirados.

"APENAS HAY UNA NOTA DISCONDANTE EN LA LISTA DE 40 Y PICO LUCHADORES, LA MAYORÍA RETIRADOS O FALLECIDOS"

Para cualquiera que en el (lejano) pasado haya tenido algún contacto con este deporte (cosa harto difícil en nuestro país, donde hubo que esperar a la llegada de Tele 5), *Legends of Wrestling* supondrá un grato paseo por el mundo de los recuerdos. George 'Animal' Steel y King Kong Bundy muestran ahí sus andares de pato junto al retirado campeón de la WWF Bret Hart, el suicida de Sabu, clásico de la ECW, e incluso Jerry 'The King' Lawler. Apenas hay una nota discordante en la lista de 40 y pico luchadores —la mayoría de los cuales retirados o fallecidos—, que es más de lo que se puede decir del elenco de inadaptados farsantes de *Smackdown!* Los luchadores se meten en faena con una cierta gracia mantecosa; están animados de la misma forma temblorosa que los púgiles de *Ready 2 Rumble*.



"¿NO TE GUSTA LA JOTA?": La barra blanca es energía, la morada es para calcular cuándo pulsar los botones.

El único punto de fricción es lo limitado de los tipos de combate. Por ahora, lo único que funciona en la versión a la que hemos jugado es el encuentro de uno contra uno, así que no estamos en disposición de comentar la opción de la lucha en equipo, y no hay ninguna garantía de que vayamos a ver combates en una jaula o multitudinarios. Lo bueno es que sí podrás arrastrar mesas, escaleras y sillas en cualquier tipo de encuentro. No sabemos cómo reaccionará el árbitro, pero desde luego podrás darle algún que otro tortazo.

No tenemos ni idea de qué tal se venderá, pero es una idea que nos gustaría que tuviera una continuación; ¿se anima alguien con un *Legends of Kung-Fu*?

Legends of Wrestling golpeará las tiendas a finales de este año.

PRIMER CONTACTO

2 Comparado con los ágiles controles arcade de Smackdown!, al principio Legends parece haber dado un paso atrás, hacia las llaves espesas y el puro manoseo de botones. Pero eso es obviar la ocurrencia genial del juego: durante ciertos movimientos, aparece una barra en plan Evreybody's Golf, instándote a encadenarlos o contrarrestarlos con un aguijonazo bien calculado al botón [círculo]. Acclaim ha tenido el acierto de sacar provecho de todos los elementos que Smackdown! desatendió, ofreciendo la emoción moralmente reprochable de sacar una serie de guitarras, sillas y varas de debajo del cuadrilátero para estampárselas a alguien y dejarlo todo perdido. ¿Tendrá algún atractivo para los jovencillos que nunca han oído hablar de Jimmy 'Superfly' Snuka? Probablemente no, aunque aquí logramos crear una versión sebosa de Big Daddy —muy al gusto de nuestras abuelas— en unos dos minutos.

Te gustará porque...
¡Mira! ¡Es Ted DiBiase! Caray, aún me acuerdo de cuando... ¡mira! ¡Es Dynamite Kid!

No te gustará porque...
Es una birria. ¿Dónde está Chris Jericho? ¿Por qué ni puedo hacer el 'Codazo del Pueblo'?

ORIGINALIDAD	★★★★
MANEJO	★★★
PRESENTACIÓN	★★★

LEGENDS OF WRESTLING

FICHA
- DESARROLLADOR: Acclaim Studios
- EDITOR: Acclaim
- GÉNERO: Lucha libre

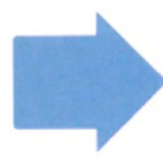
DETALLES PREVIOS
- 40 luchadores clásicos, así como managers como Mr. Fuji y Jimmy Hart. Modo 'Crea tu luchador'.
- 'Revolucionario' sistema de combos de Punto de Inicio Intermedio; puedes alterar los movimientos a medio camino.
- Combates individuales, en equipo, en trío, tag y con escaleras.

ACABADO AL...
Los luchadores están ahí, pero no así los locutores del ring, las entradas y varios tipos de combate. Van a tener que correr...

DISPONIBLE DICIEMBRE

NY RACE

Tras desperdiciar la licencia la primera vez, Kalisto vuelve a darle un mordisco a la gran manzana de *El quinto elemento*.



LOS JUEGOS de carreras deberían tener pistas. Algo sólido en lo que confiar en tiempos de crisis. Si les quitas eso, ¿qué te queda? *NY Race*, eso te queda. Es una desbandada vertical por el paisaje urbano de una Nueva York futurista tal como la imaginó Besson en *El quinto elemento*, y nos da que es uno de esos juegos que te va atrapando poco a poco.

Observa la parpadeante cuenta atrás inicial por primera vez y serás arrojado de inmediato a una pesadilla de puentes, monorraíles y túneles de navegación 3D. No te quepa duda, intentar orientarte en este embrollo requiere paciencia y estar dispuesto a disculpar las colisiones violentas. La única forma de progresar es pulir tus dotes de vuelo hasta la perfección e ir pelando poco a poco las numerosas capas que este juego presenta. Porque *tiene* profundidad, gracias al constante equilibrio que debes mantener entre despejar el espacio aéreo a misilazo limpio y no perder de vista la cantidad de daños que estás sufriendo. La única gran frustración que encontramos en la mecánica del juego fue el hecho de que sólo se te permitan tres intentos para completar el campeonato. Desaprovecha estas oportunidades y tendrás que volver a empezar; nada de la satisfacción de pasar a otro nivel.

El mes que viene te traeremos volando un análisis.

COMO ANILLO A LA NAVE: Estos aros verdes recargan el blindaje de tu vehículo.

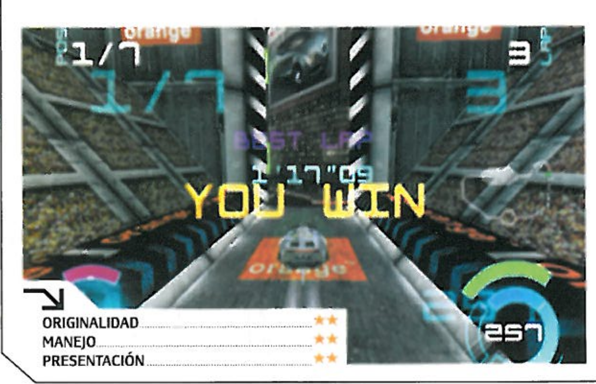
UN ALTO EN EL CAMINO: Estos franceses... El barrio chino de Nueva York nos hizo frenar en seco. Será por los detalles del fondo.

PRIMER CONTACTO

1 **Si usas la capacidad del coche de acelerar al bajar en picado corres el peligro de darte el trompazo padre. Y aunque hay otros siete pilotos en liza, tu principal adversario será siempre el mundo que te rodea. Los túneles son un ejemplo perfecto. Ni siquiera el más habilidoso de nosotros pudo evitar perder un montón de blindaje debido a los repetidos bandazos contra los lados. Es complicado, pero tras insistir un buen rato empezamos a desarrollar un mapa mental del trazado, aupándonos pasito a pasito a la cabeza del pelotón.**

Te gustará porque...
Dominar un circuito hace que éste pase de ser un horror a un placer.

No te gustará porque...
Es increíblemente implacable en todos los frentes.



ORIGINALIDAD ★★
MANEJO ★★
PRESENTACIÓN ★★

NYR

INFO
- **DESARROLLADOR** Kalisto Entertainment
- **EDITOR** Wanadoo
- **GÉNERO** Racer

DETALLES PREVIOS
- 12 vehículos desbloqueables.
- 4 modos de competición: Championship, Single Race, Time Attack, Keirin (Last Man Standing)
- Reforzadores como Body Repair, Shield, Missile, Boost y Bubble Net

ACABADO AL...
- Nuestra versión era pulida y estable. Chula.

DISPONIBLE DICIEMBRE

JET SKI RIDERS

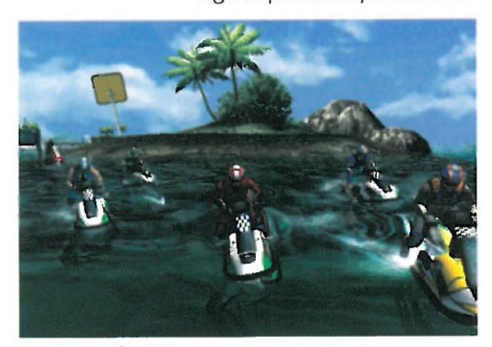
Otra dosis de competición húmeda para tu PS2, pero tendrá que superar a *Splashdown* para provocar una marejada de admiración.

LO MÁS probable, si no tienes una moto acuática de verdad, es que las asocies a aquella ocasión en que una de ellas casi te decapita cuando nadabas de espalda tan tranquilo. Si alguna vez las has visto en competición, es que o bien eres un insomne crónico de los que chupan satélite, o el tipo de persona que se va a comprar este juego por la única razón del acuerdo de Opus con el fabricante de motos acuáticas Kawasaki.

Bueno, es lo de siempre: inmensos trazados jalonados con alguna que otra boya o banco de arena, repletos de indicadores flotantes de slalom por los que zigzaguear. Entre los soleados escenarios se incluyen Florida, Nueva Zelanda y —¡sorpresa!— un canal veneciano, todos ellos llenos de un agua renderizada de maravilla con el motor GZWave.

Debido a la esencia desparramada de los recorridos, eres libre de inventarte tu propia ruta, saltando de vez en cuando por una rampa o serpenteando por entre los soportes de un muelle para reducir en unos vitales segundos tu tiempo. Entre el repertorio de acrobacias encontramos volteretas, inclinaciones laterales y el pino, aunque lo de pulsar simplemente ◎ para saltar no resulta tan instintivo como el sistema de cabeceos y picados de *Splashdown*. Para ser un juego que se desarrolla en el más fluido de los elementos, *Jet Ski Riders* tiene algo de molesta vibración: un manejo crispado y unas cámaras temblorosas empañan lo que debería ser un ejercicio relajante.

El mes que viene nos mojaremos con Riders.



TONTO EL ÚLTIMO: Las carreras son de alto octanaje, con unas batallas iniciales por ser líder en la primera curva que hicieron resonar los tacos en la redacción.

PRIMER CONTACTO

1 **Mientras que *Splashdown* presenta el tipo Sea-Doo de motos acuáticas, *Riders* se jacta astutamente de ofrecer las clases Standup y Runabout, cuyo manejo varía de forma notable. Lo que ya no es tan astuto es que el Runabout se controla como un alce encharcado, lo que hace que te estampes contra barcos decorados con percebes y tragues agua (muy bien renderizada, eso sí) con una frecuencia agotadora. Dicho esto, los relucientes efectos impresionan hasta el bocinazo de la señal de salida, cuando de pronto se convierten en una rociada confusa de píxeles. Aquí hay trabajo por hacer.**

Te gustará porque...
Ehm... si vas desesperado por un juego en el que salen motos acuáticas "de las buenas".

No te gustará porque...
Sólo necesitarás un juego de motos de agua. Y ya hay uno muy bueno.

ORIGINALIDAD ★
MANEJO ★★
PRESENTACIÓN ★★★

FICHA
- **DESARROLLADOR** Opus Corporation
- **EDITOR** Proein
- **GÉNERO** Carreras

DETALLES PREVIOS
- 12 trazados con efectos de olas y condiciones ambientales variables. Modos arcade,
- campeonato, estilo libre, contrarreloj y mano a mano para dos jugadores. Ocho corredores con trajes isotér-
- micos diseñados por Jet Pilot.

ACABADO AL...
La versión que probamos necesita un pulido cosmético.

Informática y videojuegos

PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL — 330,50 € / 54.990

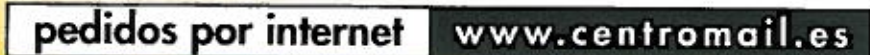
PLAYSTATION 2 — 299,91 € / 49.900

Título	€	Pts
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	63,05 €	10.490
AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF KINGS	60,04 €	9.990
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	60,04 €	9.990
ATLANTIS III	57,04 €	9.490
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	60,04 €	9.990
BURNOUT	57,04 €	9.490
CAPCOM vs SNK 2	63,05 €	10.490
CASPER	60,07 €	9.995
CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX	57,07 €	9.495
CRAZY TAXI	42,01 €	6.990
DEVIL MAY CRY	63,05 €	10.490
DINASTY WARRIORS 2	36,00 €	5.990
EL REGRESO DE LA MOMIA	57,07 €	9.495
FIFA FOOTBALL 2002	63,05 €	10.490
GRAN TURISMO 3: A-SPEC	57,04 €	9.490
GTA III	63,05 €	10.490
HALF LIFE	60,07 €	9.995
JAK AND DAXTER	57,04 €	9.490
KLONOA 2	57,04 €	9.490
LOTUS CHALLENGE	57,04 €	9.490
MAX PAYNE	63,05 €	10.490
MOTO GP	42,01 €	6.990
NBA LIVE 2002	63,05 €	10.490
PRO EVOLUTION SOCCER	60,04 €	9.990
RAYMAN M	63,08 €	10.495
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	66,05 €	10.990
SILENT HILL 2 DIGIPACK	63,05 €	10.490
SILEN SCOPE 2	60,04 €	9.990
SOUL REAVER 2	57,04 €	9.490
SPY HUNTER	57,04 €	9.490
SSX TRICKY	63,05 €	10.490
TEKKEN TAG TOURNAMENT	42,01 €	6.990
THE SIMPSON ROAD RAGE	63,05 €	10.490
TIME CRISIS 2	57,04 €	9.490
TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2	75,07 €	12.490
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	63,05 €	10.490
TOP GUN	57,04 €	9.490
TWISTER METAL BLACK	57,04 €	9.490
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	57,04 €	9.490

De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

PlayStation 2



pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. Av. Diagonal Mar, 3. Local 3660-3670

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

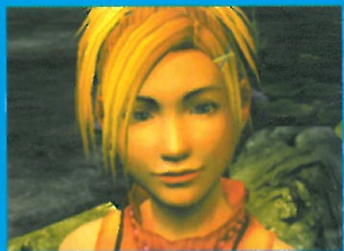
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

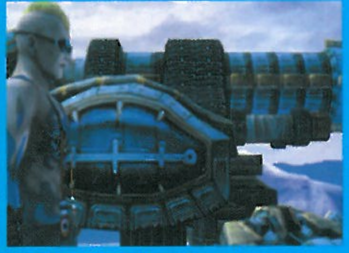
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
- C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

TIERRA SANTA

1 Algo que no habíamos aclarado antes son las divisiones religiosas que se dan dentro de *Final Fantasy 10*. Al contrario que la tierra natal de Tidus, Zanarkand, Spira es un mundo donde la tecnología ha sido apartada por la orden dominante de Ebon. Esta secta religiosa, gobernada por el sumo sacerdote Maika, ha creado a los invocadores —tales como Yuna y Seymour— para combatir a Sin. Echan la culpa del ascenso de esta entidad maligna a las máquinas que usan los antiguos y por lo tanto persiguen a todo aquél que intenta recuperarlas: Cid, su hija Rikku y el resto de los Al Bhed.

MAIKA: Le van las invocaciones, pero no la tecnología.


RIKKU: Hija de Cid y fanática de los aparatitos.


LOS AL BHED: Algo así como ciber-hippies.

DISPONIBLE 2002

FINAL FANTA

El mundo de *FF10* es un lugar en constante evolución en el que nos gustaría vivir. Por eso nos hemos pasado tanto tiempo ahí. No nos sacaréis de él ni a rastras...

LA FIESTA ha dejado atrás su apogeo, la pompa y el boato del bombo publicitario ya no son hipnóticos y estamos enfrascados en el pesado trabajo de intentar completar una nueva epopeya de *Final Fantasy*. Tras llevar treinta laboriosas horas jugando con la versión japonesa del juego, deberíamos estar escupiendo obscenidades, tirando el pad contra el televisor cada vez que morimos y dejando indignados la caja en la pila de "algún día lo acabaremos". Pero no. Es uno de esos raros momentos en los que un juego no te deja ir, en los que va estimulándote lo suficiente como para impelerte a ver cómo es la siguiente secuencia de vídeo o descubrir la próxima sorpresa de la trama.

Hasta ahora os hemos mostrado las mejores imágenes que hemos obtenido, las hemos comentado y hemos teorizado sobre algunas de las características más obvias. Y, ahora, para aquellos que no sabéis qué hacer mientras llega este juegazo, vamos a explicaros por qué sigue siendo uno de los títulos más emocionantes que llegarán a la PS2, y por qué deberíais estar ya reservando una versión PAL.

HACIENDO EQUILIBRIOS

Una de las cosas que nunca deja de asombrarnos es el equilibrio que Square siempre consigue en sus sistemas de combate. Por un lado, enseguida te muestras receloso a enzarzarte en una pelea con alguna de las criaturas más grandes y, por otra parte, es algo a lo que te ves obligado a fin de avanzar en el juego. Hasta ahora nos hemos encontrado con tres o cuatro de esas temibles confrontaciones en las que te has quedado sin invocaciones, sin puntos de magia, te quedan sólo unas pocas Colas de Fénix y rezas para que el asqueroso y descomunal teleñeco que tienes delante estire la pata en pocos turnos.

En la más reciente de estas angustiosas batallas, nuestro magullado grupo de héroes se abría paso con uñas y dientes a través de un desierto. Gigantescos gusanos de las arenas, plantas que creaban confusión... y todo ello sin contar con algún invocador que los protegiera y curara, ya que Yuna había vuelto a ser secuestrada por los Al Bhed. Era una pantalla tras otra de arduos yermos que te hacían estar todo el rato deseando llegar al siguiente punto de guardado sin tener otro encuentro. ¿Qué podía habernos movido a soportar esto durante más de una hora? Bueno, si te encaramas a la última duna y te lanzas en medio de la acción que hay más allá, entenderás exactamente por qué no podemos dejar estar este juego.

AVISO, CHAFAMOS LA HISTORIA

PATAPUM, es una zona de guerra. Las fuerzas de la orden religiosa de Ebon se emplean al máximo para borrar del mapa a los tecnológicamente avanzados miembros de Al Bhed. Las llamas lamen las chamuscadas paredes de Hogar, el patio de la fortaleza está sembrado de cadáveres y tu equipo que va y decide lanzarse ahí de cabeza a pesar de lo mermado de sus estadísticas tras una eternidad en los páramos. A cada paso que das clamas por un puntito de guardado, por pequeñito que sea, uno sólo.

"TE ESTIMULA LO BASTANTE COMO PARA IMPELERTE A VER LA SIGUIENTE SECUENCIA DE VÍDEO"

CID: AYER Y HOY

2 Cid ha aparecido en todos los Final Fantasy desde el inicio de la serie. Transformado una vez más para esta última versión, su pasión por todo tipo de máquinas voladoras sigue intacta. Lo cual, a nuestro modo de ver, hace de él el personaje de FF más molón jamás creado.

EN FFVII: Fumando un pitillito y con las lupas en la cabeza. ¿Mola o no?

AHORA EN FFX: 'Foliculärmente impedido' y con las gafas atadas al cuello. Pero sigue molando.

LA AERONAVE: Está claro que tiene que estar por algún sitio. Tope cañera.

SY 10

Hay un breve instante para recuperar el aliento y saludar a ese viejo asiduo de la serie *Final Fantasy*, Cid —que ahora luce un llamativo rapado—, antes de grabar enseguida la partida (uf, qué alivio), y luego toca adentrarse en las entrañas de la inestable fortaleza. Dentro, las revelaciones serán muchas y prontas.

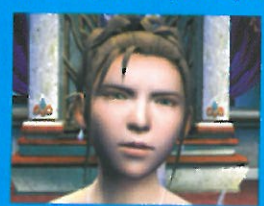
Al parecer, los Al Bhed han estado secuestrando a los invocadores para protegerlos. Sí, vale... Por lo visto, si alguno de dichos invocadores completa su peregrinaje hacia el descubrimiento del sortilegio definitivo y destierra a las fuerzas de Sin (ver recuadro 'Tierra santa'), morirá. Es un tipo de conjuro único que somete a tanta presión al invocador que queda carbonizado en cuestión de segundos. Lo que significa que en realidad estás ayudando a Yuna a suicidarse por el bien de la tierra de Spira. Es un típico momento *FF* de conflicto moral. Tienes que seguir jugando, de eso va el juego, pero te dicen que el resultado de tus actos será la muerte de uno de tus personajes principales. Benditos sean los chicos de Square, benditos por no hacerlo nunca sencillo, simple o aburrido.

Aunque los textos del juego ya se están traduciendo a cinco idiomas europeos y se está rehaciendo el doblaje, no verás este juego en las tiendas hasta (más o menos) julio de 2002. Los americanos, no obstante, recibirán sus copias en enero.

PLANES DE BODA

3 Entre los tres personajes centrales del juego se produce un enviciado triángulo amoroso. A Tidus le gusta Yuna, pero ella se siente obligada a casarse con el invocador jefe, Seymour para combinar sus poderes a fin de desterrar a Sin de Spira de una vez por todas. Nuestro héroe, que no se fía un pelo del de las greñas azules, corre a la ceremonia para dejar claro quién es realmente el mejor partido...

TIDUS: ¿Qué se esconde detrás del plan de Seymour de casarse con Yuna? Alguien tiene que saber qué está pasando en realidad.



YUNA: La novia reticente.

SEYMOUR: No es lo que parece.

SU AUTÉNTICO YO

4 Sabíamos que no podíamos fiarnos de un tío con esos pelacos, y no nos sorprendimos cuando Seymour acabó mostrando cómo era en verdad. No te vamos a arruinar la historia, pero digamos tan sólo que con 30 horas tendrás motivos más que suficientes para enfrentarte a este cretino en un combate armado.

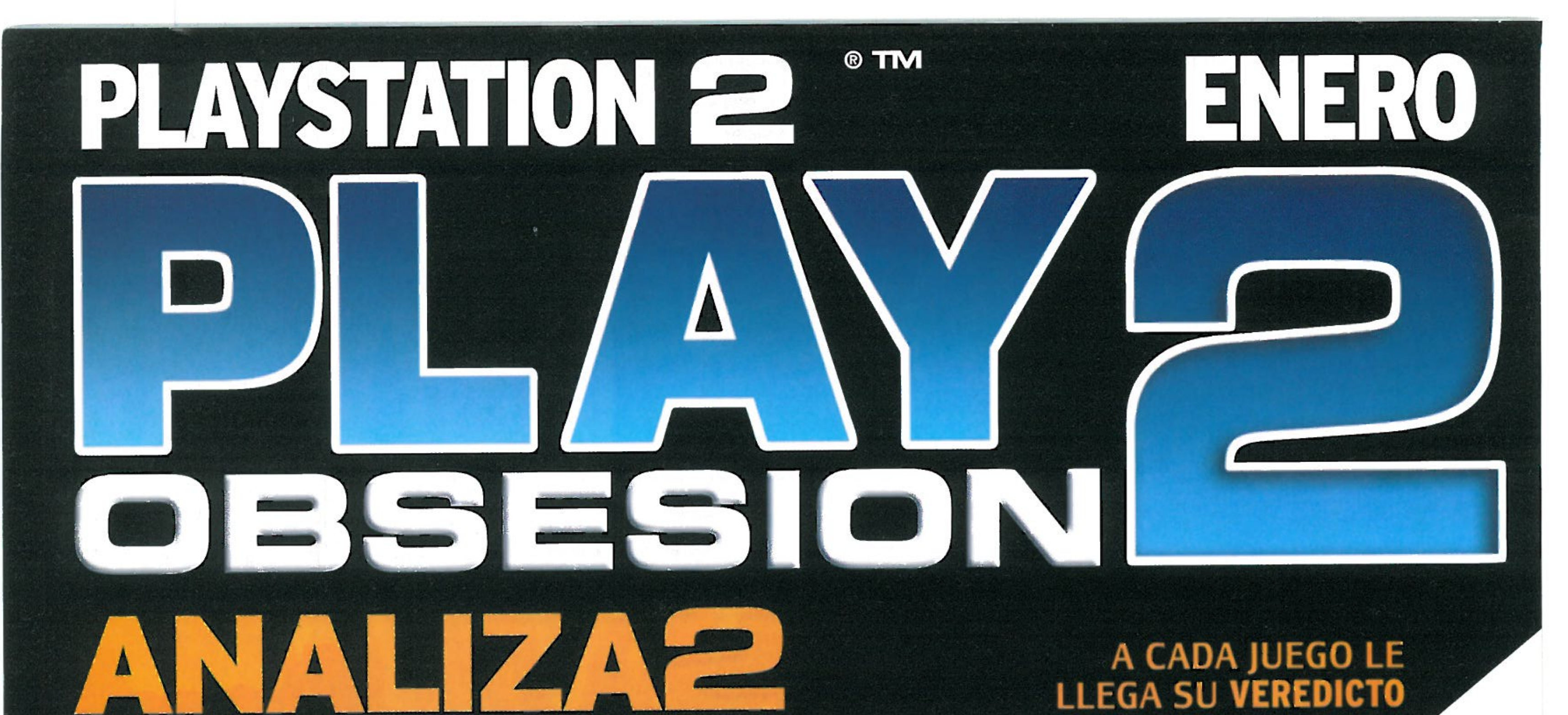
SEYMOUR: ¿Cuál es su inquietante secreto?

LORD JISKAAL: ¿Cómo murió el padre de Seymour?

SIN: La enorme babosa en torno a la cual gira todo.

ARRIBA, ARRIBA

5 Las emociones no paran. Square ha logrado incluir una emotiva escena en la que Tidus rompe a llorar por la posible defunción del amor de su vida, subiendo luego por una pasarela a... sí, señor, la aeronave. Con Cid por ahí, estaba claro que la nave no podía andar lejos.
El equipo se eleva por los cielos, Cid lanza una andanada de misiles, hace saltar lo que queda de Hogar a otra dimensión y todos cabalgan sobre la onda expansiva de la explosión hacia el siguiente capítulo de la historia. Puntos álgidos como éste sólo se suelen encontrar en el final mismo de las mejores películas de acción. Aquí, en cambio, resaltan de maravilla el transcurrir de una trama en la que aparecen cada dos o tres horas. Cada una de ellos te hará arder en deseos de continuar con el hilo del argumento. Superior a cuanto hayas visto, sin duda alguna.



› INFORMACIÓN RELEVANTE

GUÍA PARA COMPRENDER QUÉ ES LO QUE ANALIZAMOS Y CÓMO

Nos encantan los juegos, pero está claro que no todos son un motivo por el cual merece la pena empeñar el ojo de cristal, así que presta atención a nuestras puntuaciones.

LAS MEJORES CAPTURAS:
Hemos realizado las capturas más dinámicas de los juegos, con todas las perspectivas y niveles que necesitas ver. Sorpréndete con lo que tenemos preparado para tus ojos.

OPINIONES CARGADAS DE PASIÓN:
Los analistas de PSO2 escudriñan uno a uno los bits de cada juego y te explican todo lo que necesitas saber. Nuestras reviews son tan entretenidas de leer como los mejores juegos de jugar.

ANALIZA2

DYNASTY WARRIORS 2

¡Raca! ¡Mata! ¡Mutila! ¡Apuñala! Un momento, tal vez aquí haya que pensar un poco.

"LA DERROTA DEL LÍDER ENEMIGO PROVOCA UNA OVACIÓN QUE ACALLARÁ LOS LLORIQUEOS DE LOS DERROTADOS"

"EL TÍTULO TE ATRAPA ENSEGUIDA, GRACIAS A SU ASPECTO EXCELENTE Y A SU ACERTADA COMBINACIÓN DE JUGABILIDAD"

ANIMACIONES Y LUJO

DETALLES

MOMENTO CUMBRE

NUESTRO RANKING

VEREDICTO

83

MOMENTO CUMBRE:
Aquí podrás saber cuál ha sido el momento clave del juego que ha convencido a nuestro analista de que debes ir a comprarlo apenas acabes de leer la revista.

VEREDICTO:
Un análisis de los elementos básicos del juego. Encontrarás cuáles son las mejores y peores características de su jugabilidad, gráficos, sonido y durabilidad. Además, puntuaremos el juego con una nota entre el 1 y el 100, para que sepas al instante qué juegos son de calidad y cuáles no.

FICHA DEL PRODUCTO:
Aquí encontrarás todo tipo de información útil acerca del juego, desde cuántos jugadores pueden jugarlo hasta cuántos niveles y modos de juego diferentes puedes esperar. Útil, ¿no?

DETALLES:
Aquí encontrarás curiosidades y detalles sorprendentes acerca del juego y sus desarrolladores, seleccionados por nuestros analistas para que puedas conocer más profundamente el juego. O, simplemente, para hacerte reír.

NUESTRO RÁNKING:
Tu guía esencial para saber cómo es el juego en comparación con otros títulos del mismo género. En la medida de lo posible, se comparan con títulos para PS2, pero también encontrarás algunos títulos a los que puedes jugar en tu PlayStation. Lo nuevo, contra lo clásico...

EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE

0-29	Un juego pésimo. Si alguna vez puntuamos un juego dentro de este intervalo, será mejor que te olvides de él.
30-49	Posiblemente te parezca divertido al principio, pero descubrirás que hay varios fallos en lo que respecta al diseño.
50-69	50 es, para nosotros, el punto medio de nuestra escala (a diferencia de otras revistas). Puedes confiar en nuestras puntuaciones.
70-84	Un juego muy entretenido al que le falta una pizca para convertirse en uno de los grandes. Aun así, muy recomendable.
85-90	¿A qué estás esperando? Si un juego consigue una puntuación dentro de esta categoría, es un título que debe pasar a formar parte de tu colección sin ninguna duda. Te aseguramos que no te arrepentirás.
90+	Una joya que no debes dejar de incluir en tu podio de juegos PS2.

Es un estandarte dentro de su género y provoca una envidia sana en todos aquellos que no poseen una PlayStation 2. Imprescindible.

GUÍA PARA NO PERDERSE

UN FARO SALVADOR EN LA OSCURIDAD DE SILENT HILL™ 2

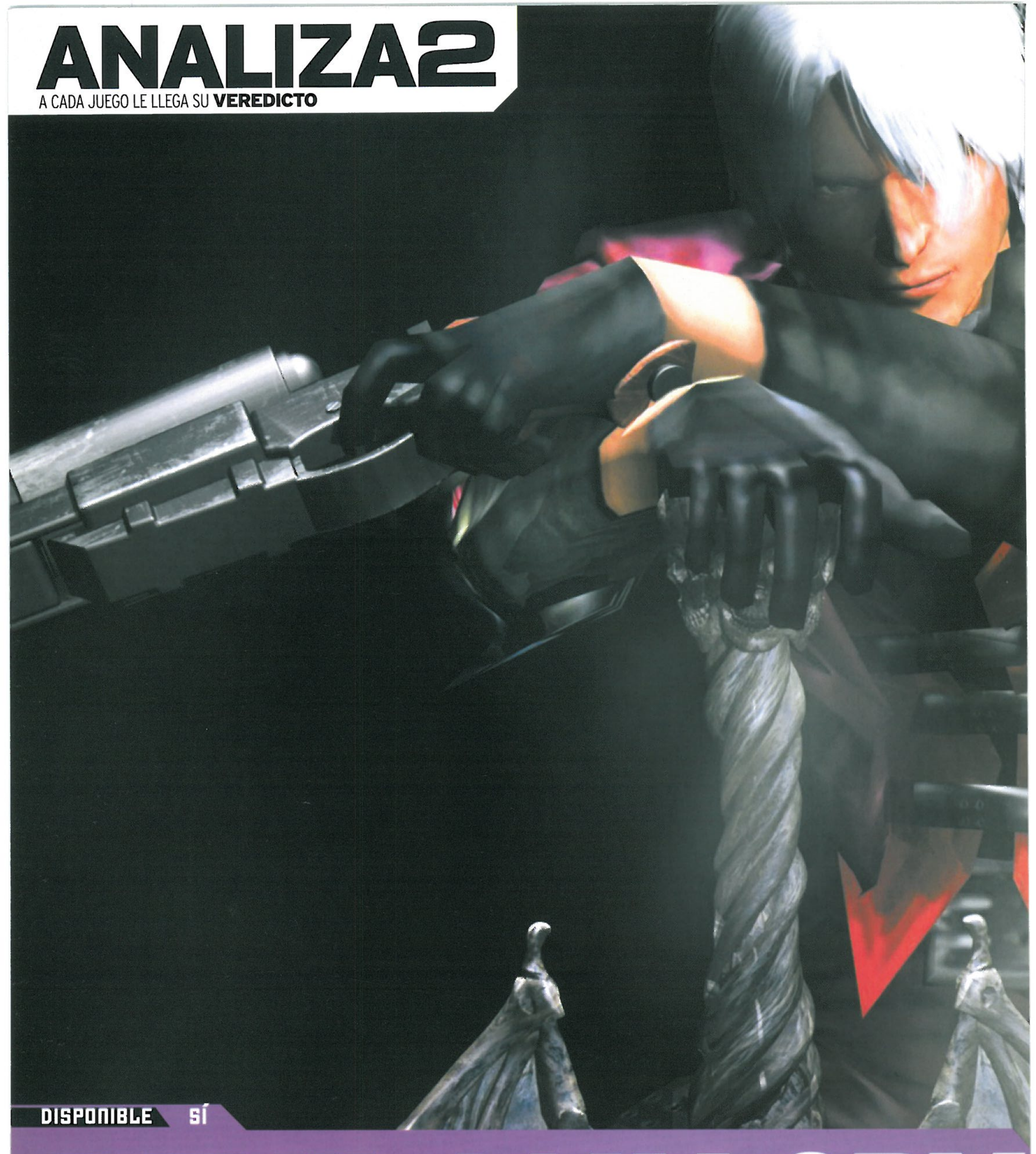
AUTHORISED COLLECTION

PlayStation.2

SILENT HILL 2

LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

piggyback



DISPONIBLE SÍ

DEVIL MAY CRY

SI LA VALENTÍA ES PROPORCIONAL A LA CANTIDAD DE ENEMIGOS GRANJEADOS, DANTE ES EL TIPO CON MÁS REDAÑOS DEL PLANETA

Lanza a los malos por los aires y, acto seguido, rellénalos de plomo. Es el movimiento más auténtico jamás visto en la PS2 pero, ¿le bastará a Dante para asombrarnos todo el tiempo?

Al principio, mientras pasa la escena introductoria, se oye un murmullo ininteligible de voces. A continuación, y de forma repentina, comienza la retahíla de consejos: "Recurre al gancho de espada". "Aquí deberías echar mano de la Estrella Maldita." "¡Cuidado con el rayo!" "Atízale en la cabeza. ¡*En la cabeza*!" En la redacción de PSO2 siempre hay, como mínimo, una persona que brama cual pantera herida en las pausas. Aquí siempre probamos los juegos, y en las partidas más emocionantes de títulos como *TimeSplitters* o *ISS*, nunca falta algún sabiondo que se cree autorizado a dar consejos. Pero cuando se trata de un enfrentamiento contra un jefe de *Devil May Cry*, *todo cristo* se considera un experto en la materia.

Alrededor de la pantalla se concentra una nebulosa de espectadores considerable. Y no es de extrañar, ya que *Devil May Cry* es a los videojuegos lo que *Terminator* al género de la ciencia-ficción cinematográfica: una maravilla. Si piensas comprártelo, invierte de paso en una pantalla panorámica y en una buena provisión de palomitas. Nos lo agradecerás.

El argumento es lo de menos. Versa sobre profecías milenarias y padres enajenados, pero dejará de importarte lo más mínimo en cuanto te enzarces en el segundo tiroteo. Dante tampoco es el atractivo principal. Un chico con pinta de tipo duro, ataviado con una chaqueta extravagante y un peinado de Beatle trasnochado (como tantos otros: Dauragon C Mikado, Sephirot o incluso Xion, de *Bloody Roar 3*), pero que estaría más guapo con la boca cerrada. No te confundas: *Devil May Cry* es un juego con *estilo*, y ahí radica todo su encanto. Desborda sensaciones que se cuelan en tu alma, imágenes imborrables que tiranizan a tus pupilas, y susurros que acarician tus oídos: "Eres un chico duro. Eres. Un. Chico. Duro". Es como formar parte de una peli anime, o como meterse en el pellejo de Chow Yun Fat. Nada más ver la cazadora de cuero de Shinji Mikami tuvimos la certeza de que iba a ser así: Shinji es un tipo que deja su impronta en los juegos que diseña.

Para empezar, el sistema de control es un sueño hecho realidad. La inconexa movilidad de *Resident Evil* ya no se lleva; ahora lo que priva es un sistema mucho más fluido, que bebe en las fuentes que manaron de *MGS2*. ▸

INFO

- **DESARROLLADOR** Capcom
- **EDITOR** EA
- **GÉNERO** Aventura de acción
- **PRECIO** 10.990 pesetas
- **IDIOMA** Castellano
- **INFO** 1 Jugador, Memory Card, DualShock 2

DETALLES

- Cinco pistolas, tres espadas y una par de guantes de boxeo llameantes.
- 22 niveles.
- Cinco niveles de dificultad: Fácil, Normal, Difícil, "Legendary Dark Knight" y "Dante Must Die".
- 12 Misiones Secretas escondidos a lo largo del juego.
- Montones de Esferas Rojas por recoger.

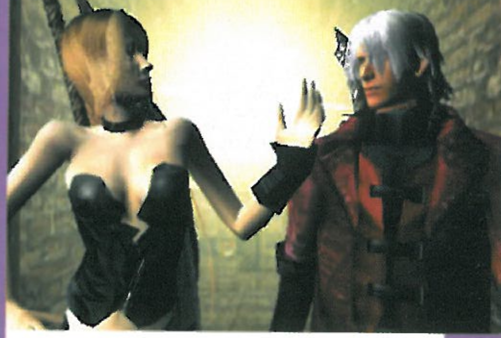
INSECTORRECIÓN: Esas minúsculas bestezuelas son un engorro, pero nada comparado con lo que te espera más adelante.

COLGADA: Trish pasa un trago amargo en los últimos tramos del juego. ¿Será amiga o enemiga?

MUJERES DIABÓLICAS

Tras su sugerente aparición en las escenas de vídeo, lo cierto es que Trish no sale mucho en DMC, si bien es la encargada de soltar la frase más ingeniosa de todo el juego. Hasta el final no queda claro a qué bando pertenece: la única pista es la siguiente. Trish se parece a la madre de Dante. ¡Uy, uy, uy!

¿TIENES FUEGO? Eres el único personaje del juego que puede utilizar el poder del submundo.

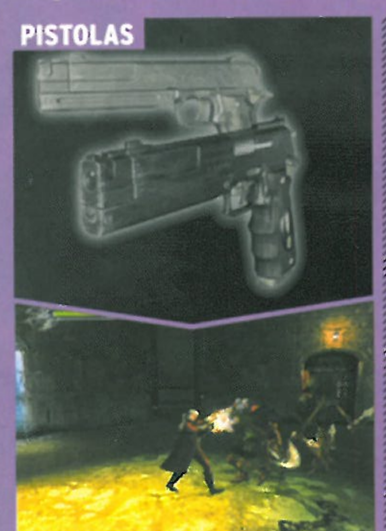


NO TE DEJES ENREDAR: Dante lo intenta, pero no consigue conectar con Trish tanto como para iniciar una relación íntima. Lástima.

DISPARA Y REBANA

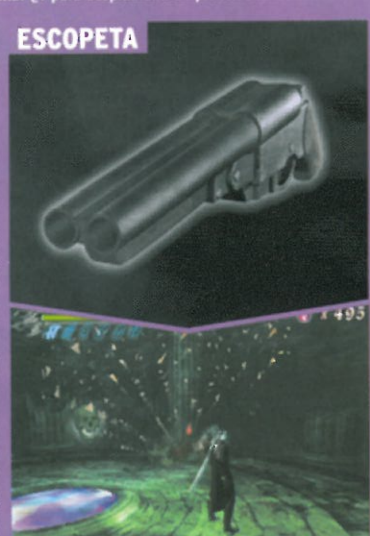
¿Demoniaco o balístico? ¿Semiautomática o afilada? Dante siempre tiene a punto una pistola y un arma de combate cuerpo a cuerpo. ¿Pero qué irá mejor para sacar los higadillos a un alma en pena armada con una guadaña? ¿Y para desplumar a un pichón sobredimensionado? Todo a su tiempo, caballero...

PISTOLAS



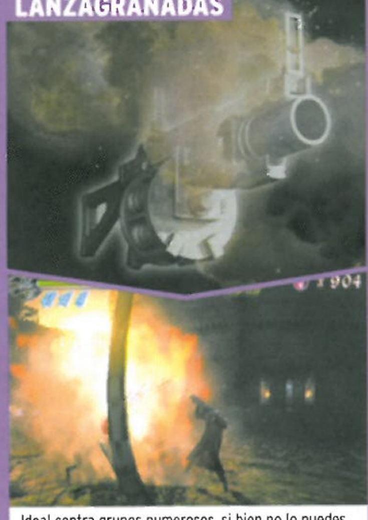
La elección de los puristas; y no es de extrañar. Las pistolas siempre cumplen con su cometido, porque son rápidas y precisas.

ESCOPETA



La típica recortada que puede dispararse con una mano para mayor comodidad. Ideal en los modos más peliagudos.

LANZAGRANADAS



Ideal contra grupos numerosos, si bien no lo puedes disparar desde el aire. De nada te servirá contra enemigos rápidos.

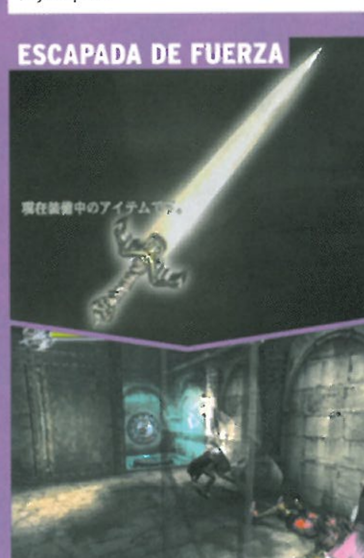
LANZAGUJAS

Sólo sirve en los tramos submarinos y funciona, más o menos, como un arpón, pero mucho más rápido.

PESADILLA β

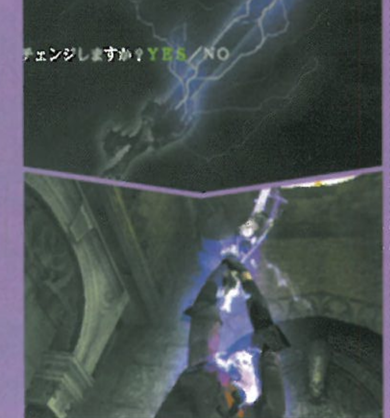
Rifle láser cuyos rayos rebotan. Utiliza energía demoníaca y tarda siglos en recargarse. Además, es feísimo.

ESCAPADA DE FUERZA



La espada por defecto con la que empieza Dante. No ofrece poder demoníaco, de modo que no sirve para mucho.

ALASTOR

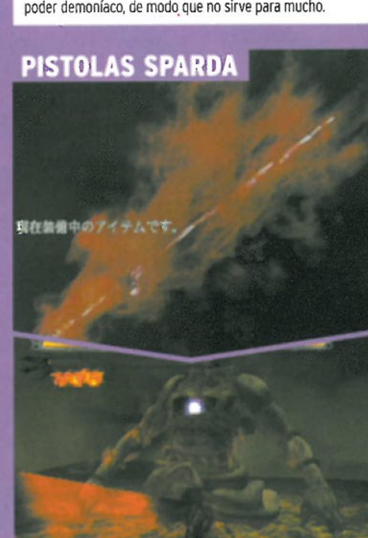


Una espada luz, versión potenciada de la Espada de Fuerza. Además, te convierte en un demonio.

IFRIT

Un par de guantes súper molones con los que puedes sacudir a la peña. Con ellos realizarás estupendos combos que acaban en patadas-hacha.

PISTOLAS SPARDA



Esta reliquia perteneciente a la familia de la Sparda Legendaria es como la navaja del ejército suizo de las armas demoníacas.

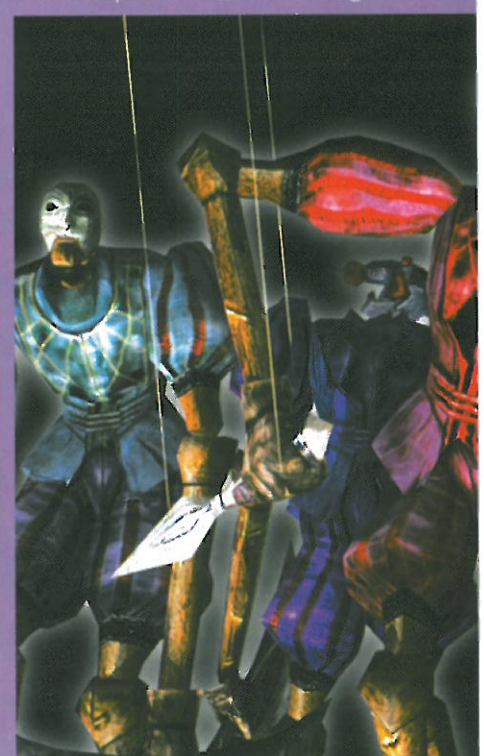
ESTO SE HUNDE: El despiece general te pillará por sorpresa y, en un principio, no sabrás qué hacer.

▶ Con L3 controlas el avance, ya sea caminando o a la carrera, y combinando R1 con los botones principales te encargarás de todo lo demás. Al igual que en *The Bouncer*, puedes adquirir nuevas armas de ataque, pero en esta ocasión no se trata de mamotretos inútiles, sino de auténticos ingenios masacradores. Si bien la combinación de dos pistolas y uppercut va de perlas al principio, no dudes en utilizar los ataques más potentes de principio a fin. Dante, incluso en los momentos que parece sucumbir a una paliza de muerte, es capaz de escapar de explosiones inminentes con increíbles saltos hacia atrás, al tiempo que reparte puñetazos a diestro y siniestro. En resumidas cuentas, cualquiera con un par de pulgares en buena forma puede dar mucho que hablar en *Devil May Cry*.

ANGULOSO

Lo malo son los diversos ángulos de cámara. Hasta que no te acostumbras, el más mínimo cambio en el ángulo de visión te precipitará en la dirección equivocada. Incluso a los jugadores más experimentados les costará ejecutar algunos saltos con la precisión requerida, si bien no les quedará más opción. A fin de cuentas, no puedes bajarte de una cornisa como quien se levanta de la cama, y también hay que tener en cuenta que los saltos al vacío nunca te conducen a una muerte prematura. Lo que resulta imperdonable, aunque suceda en ocasiones puntuales, es que un jefe sea tan enorme que ocupe toda la pantalla y no te permita ver nada de nada.

En el apartado gráfico, DMC es fenomenal. Esos enfoques irritantes, si bien magistralmente



AGUÁNTALO... Y ATÍZALE

Tras el exasperante puzzle del agua de Onimusha y el elaborado acertijo del detector de metales de Code: Veronica, esperábamos que Devil May Cry nos sorprendiera con algo chocante e innovador. Pero nada de eso. Todo se reduce a un método súper sencillo par resolver casi todos los dilemas. A ver si lo pillas...

ÁBRETE, SÉSAMO: ¿Cómo se activa este enrevesado interruptor? Prueba a darle una patada...

ALTAR EGO: Un altar ornamentado ricamente se cruza en tu camino. Tu espada sabrá despacharse a gusto.

UNA GRIETA EN EL CAMINO: ¿Una pared con una grieta de órdago? A puñetazos la tiro abajo.

¿A MANO O A MÁQUINA? Éste es un poco más complicado. Piensa, piensa...

"CADA MONSTRUO SE MUEVE Y BRAMA CON ESTILO PROPIO"

Ya se trate de las repelentes marionetas o de las esquivas bestias de las sombras, lo cierto es que DMC no duda en lanzarte contra los objetivos más imaginativos para que prueben el acero de tus espadas y el plomo de tus armas de fuego. En la variedad está el gusto.

escogidos, se explayan a placer cuando, por ejemplo, enmarcan con majestuosidad un gigantesco castillo que se adivina en lontananza desde la cima de una colina, o bien cuando Dante se precipita con aparente ardor suicida por la pared de un risco. Cada monstruo se mueve y brama con estilo propio: las marionetas lanzan guadañas que se clavan en las paredes, los lobeznos cavan madrigueras e irrumpen desde el subsuelo, y las brujas atraviesan los muros como fantasmas incorpóreos. Nada más empezar te cruzarás con una bestia-sombra capaz de cambiar de forma a voluntad cada vez que te lances en su contra como un poseso. Si la valentía es proporcional a la cantidad de enemigos granjeados, Dante es el tipo con más redaños del planeta. Incluso los tramos que transcurren bajo el agua, que resultan los más tediosos, son de una factura deliciosa. De las heridas de los monstruos marinos manan fluidos color malva, y de las tinieblas de los fondos emergen cadáveres purulentos. Duke Nukem y Tom Raider jamás han sido capaces de plasmar semejante orgía sangrienta.

Como no podía ser menos, la música merece también capítulo aparte. En el análisis de un juego, rara vez se hace mención de la banda sonora, pero en el caso de Devil May Cry la música es un elemento tan integrado en la atmósfera general, que sería un pecado no destacarla con fruición. La tensión de las escenas expectantes se traduce en música de cámara fantasmagórica y cantos gregorianos, pero cada vez que se inicia una pelea, un ensordecedor ritmo tecno se convierte en dueño y señor de tus alertados tímpanos. En momentos puntuales, el aullido de una diva operística, o los gritos de unos niños asustados, salpican la sesuda mezcla, y consiguen aumentar el grado de tensión sin que el jugador se dé ni cuenta. Hacia el final de la aventura, lo que cabe esperar es un festín sangriento de reminiscencias góticas pero, en cambio, el juego nos sorprende con una iglesia cavernosa de blancas paredes, y una melodía empalagosa que recuerda, intencionadamente, a la marcha nupcial. Perfecto. ▶

LLUVIA DE ESTRELLAS: Los sucesos más importantes se llevan a cabo en unos entornos impresionantes.

SABE MÁS EL DIABLO...

Como si con la implacable limpieza étnica que te toca llevar a cabo entre los habitantes del subsuelo no tuvieras más que suficiente, Devil May Cry incluye algunos tramos que más bien parecen subjuegos y que se controlan de forma muy diferente. Deberías tener en cuenta que, para llegar a buen puerto en el modo Difícil, deberás completar las 12 misiones secretas casi en su totalidad. Las esferas azules que obtienes a cambio son de incalculable valor.

ESTOY HUNDIDO: Los tramos submarinos tienen una pinta estupenda, pero...

EL TERROR DE LOS CIELOS: Las escenas a lo Space Harrier no pegan con el resto del juego, parecen fuera de lugar.

TENGO MIEDO AL AVIÓN... Al final descubrirás que esta avioneta es una ayuda indispensable. Y hasta aquí puedo leer...

LOS 10 MOMENTOS INOLVIDABLES EN DEVIL MAY CRY

1 El mejor. Una mezcla de gancho pugilístico y pinchito moruno. No te cansarás de repetirlo una y otra vez.

2 Ya se huele el fétido aroma del final de partida. Desconfía del palacio de blanco e inmaculado mármol.

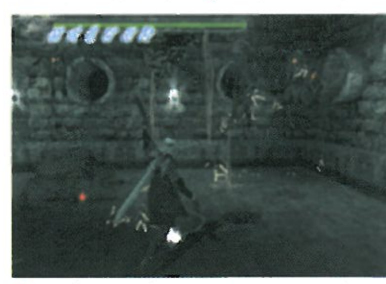
3 Un salto desde más de 15 metros y la barra de energía permanecerá intacta. A ver si aprendes, Lara Croft.

4 Otro momento estremecedor: la reacción de Dante cuando le empalan el pecho. Y lo mejor viene luego...

5 Una jugada de béisbol contra el esqueleto llameante de un T-rex. iStrike tres, y carrera para Dante!

6 Para alucinar: el efecto alado del abrigo de Dante cada vez que salta. No hacen falta palabras.

7 Otro momento especial: cuando tienes que luchar contra tres versiones eléctricas de ti mismo. No tengas remordimientos.



8 Esto sí que es un tío duro. Limpia una cloaca de bichos sin sufrir ni un solo rasguño.

9 La pantalla de selección de arma. Aunque parezca mentira, pocas cosas más alucinantes se han visto para PS2.

10 Hazte con el reforzador Intocable y pégate medio minuto masacrando al contrario con tus puños.

CON BALAS Y A LO LOCO: La mira automática te permite vaciar los cargadores sin malgastar ni una sola bala.

UN JUEGO CON ESTILO

Lo mejor de DMC es que puedes elegir el estilo de juego que quieres para toda la partida. ¿Te apetece utilizar los combos y enfrentarte cuerpo a cuerpo con los enemigos? Tal atrevimiento tendrá su recompensa. ¿O quizá prefieres disparar a diestro y siniestro y evitarte problemas? ¿Quieres saber cómo funciona el medidor de estilo que Shinji Mikami se ha sacado de la manga? Presta atención.

D DE DEFICIENTE: Has disparado sin ton ni son. Relájate.

C DE C****UDO: Perfecto con la espada, pero todavía puedes mejorar.

B DE BRAVO: Vas mejorando, pero debes practicar más algunos movimientos.

A DE ABSOLUTO: Vale que no es un adjetivo que venga a cuento, pero ya sabes cómo son los japoneses.

S DE "STILOSO": Si consigues una S, el mismísimo Mikami te adorará como a un héroe.

▶ Queda claro, pues, que la orquestación de todos y cada uno de los elementos de Devil May Cry es perfecta, y el esfuerzo merece la pena, ya que los inevitables momentos de monótona jugabilidad brillan por su ausencia. Pero todo en esta vida tiene su cruz, y en este caso tampoco vamos a librarnos.

Vayamos por partes. Nada más llegar a la redacción, insertamos Devil May Cry en la PS2. Cuando nuestra impenitente adicción a la cafeína empezó a hacer estragos y nos obligó a realizar una pausa, ya nos habíamos pulido casi siete misiones. Al cabo de unas ocho horas, nos enfrentábamos al irascible jefe gelatinoso, de modo que paramos, bajamos a tomar el aire, y regresamos con fuerzas renovadas para despacharnos a gusto con el señor "flanes".

Una hora después, tras proferir decenas de improperios mientras nos enzarzábamos con intachable prurito profesional, y no sin ciertas dosis de sadismo, en una espectacular batalla con el último jefe, ya habíamos completado el juego. En tan sólo nueve horas.

"TRAS NUEVE HORAS DE IMPROPERIOS Y HABERNOS ENZARZADO EN UNA ESPECTACULAR BATALLA CON EL ÚLTIMO JEFE, YA HABÍAMOS COMPLETADO EL JUEGO"

Ni siquiera el tamaño de las misiones frenó nuestro embalado avance. Al fin y al cabo, casi siempre se trataba de lo mismo: inserta el Amuleto Encantado A en la Estatua B, decapita a la Abominación Esclavizadora C... y vuelta a empezar. Al principio nos lanzamos con alegre desenfreno a la recolección de ítems, pero en cuanto nos dimos cuenta de que cada vez que lo intentábamos aparecía un monstruo, se nos quitaron las ganas.

De hecho, en ocasiones nos recordó a Freak Out, de Treasure, que no es más que una serie de batallas contra jefes de excelente factura que se solventan en un santiamén, y sin mayores esfuerzos.

Mucho nos tememos que los de Capcom tuvieron la misma sensación. Por esta razón, casi todos los jefes aparecen tres veces y diversas misiones se someten a ciertos condicionantes: un límite de tiempo, una barra de energía que se va agotando..., y todo ello con el único objetivo de hacer el juego un poco más difícil. Las divisiones entre misión y misión no son más que puntos para guardar la partida dignificados, y su ubica-

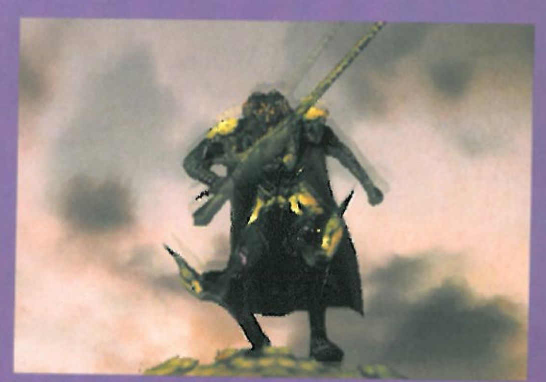
ESPEJITO, ESPEJITO... Cuando te da miedo mirarte en el espejo, es que algo anda mal.

LA JERGA DEL DIABLO

¿Has visto el anuncio de las Páginas Amarillas en el que una recepcionista queda prendada de los encantos de un chico que entra en su local, y que luego se lleva un chasco tremendo cuando el tipo se dirige a ella y resulta que habla igual que la duquesa de Alba? Pues algo así le pasa a Dante: es un gimnasta envidiable, de movimientos gráciles y elegantes y constitución privilegiada. Pero cada vez que abre la boca sube el pan: tan sólo es capaz de vociferar bufonadas y bravuconadas sin gracia. Si eres capaz de adivinar sus comentarios al enfrentarse a los jefes de estas tres capturas, es que eres como él.

AVÉ QUE VA A PASAR: Nuestro héroe se enfrenta a un pájaro de armas tomar. ¿Dónde está Rodríguez de la Fuente?

EL BAILE DEL ALACRÁN: ¡Rastrero! ¡Feo! ¡Asqueroso! ¿Qué más se le puede decir a un escorpión gigante?



PODEROSO CABALLERO: El enfrentamiento de su vida, y sólo se le ocurren banalidades. ¿No podría ser gracioso por una vez en su existencia?

RESPUESTAS

El Pájaro: "Lárgate, pollo desplumado, si no quieres ver de lo que soy capaz". ¡Qué poco original!

El Escorpión: "Espero que dentro de ese corpachón haya algo de interés". ¿Y esto es un tipo duro?

El Caballero: "Será mejor que te apartes de mi camino". Dante ha nacido para colaborar en una ONG. ¡Dios mío, qué modos!

TU ALMA AL DIABLO

Los publicistas japoneses ya no saben qué inventar para llamar la atención de los posibles consumidores. Los anuncios de la campaña publicitaria que acompañan al lanzamiento de Devil May Cry en Japón poco tienen que ver con el juego, pero lo cierto es que son impactantes y están dando sus frutos. A nosotros, el que más nos gusta es uno en el que una chica enfurecida con el que parece ser su novio, agarra un ramo de rosas y una botella de champán y recrea el combo más alucinante del juego con tan poco ortodoxas armas. Por favor, Capcom, utilizad la misma campaña en España.

FRAC-ASADO: ¿Un tipo con frac para presentar un juego como Devil May Cry. Están locos estos japoneses.

¡NO SIGAS, NO SIGAS! Una chica desanudando un bikini es un buen reclamo para vender cualquier cosa, eso está claro.

¡A MÍ CON FLORECITAS! Parece que el pobre chico va a acabar comiéndose las rosas.

COMPUESTO Y SIN NOVIA: Era de esperar. Esa chica no tenía pinta de estar muy contenta.

"A PESAR DE QUE EL ENCANTO DE GOLPEAR Y DISPARAR NUNCA ESTÁ DE MÁS, LOS MOMENTOS REALMENTE ADICTIVOS EN ESTOS TRAMOS SON MÁS BIEN ESCASOS"

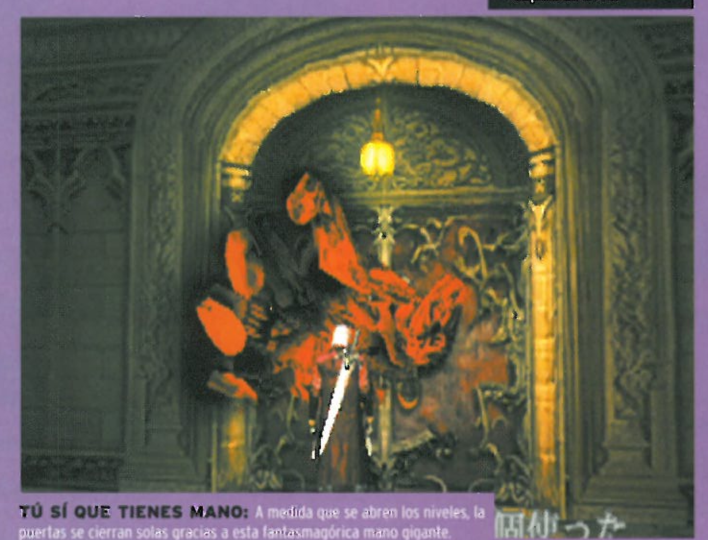
▸ción se ciñe a parámetros más bien arbitrarios: en algunos tramos te ves obligado a deshacerte de tres enemigos seguidos sin apenas fuerzas, y acto seguido te permiten guardar nada más empezar una nueva misión.

También hay algunos tramos que hacen las veces de subjuegos, y entre ellos podrían incluirse la aventura submarina y una especie de shoot 'em up a lo Space Harrier. Por desgracia, y debido a

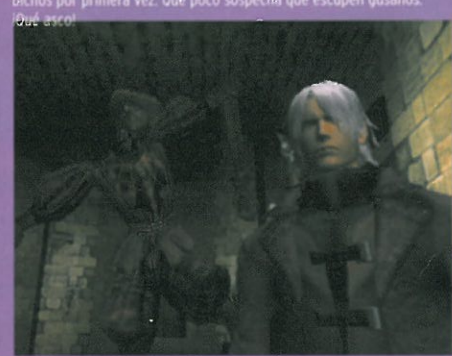
DETALLES

- Si completas el juego en el modo "Dante Must Die", accederás a "Super Dante" pero, ¿habrá más personajes escondidos?
- En la semana del lanzamiento en Japón se vendieron 360.000 copias de DMC.

HASTA LOS HUESOS: Dante está a punto de descubrir a los bichos por primera vez. Qué poco sospecha que escupen gusanos. ¡Qué asco!



TÚ SÍ QUE TIENES MANO: A medida que se abren los niveles, la puertas se cierran solas gracias a esta fantasmagórica mano gigante.



¿BAILAS, MUÑECO? Esos tipejos danzarines no son una amenaza muy seria. ¡Hazlo pedazos de inmediato!

CORNUDO: La rejilla te impide huir, pero puedes abalanzarte sobre ellos y dispararles contra la cabeza.

QUE SE SEQUE: Obliga a la cosa gelatinosa a solidificarse y luego golpéala hasta hacerla pedazos. Fácil, siempre y cuando no te absorba.

MALOS BUENÍSIMOS

Los jefes de DMC son los más impresionantes que hemos visto hasta la fecha en el entorno de la PS2. Combinan la fealdad de los zombis de Resi con la espectacularidad de las bestias de R-Type: un festival de pirotecnia hasta que das con su punto débil.

ESCORPIÓN NUPCIAL: Que te persiga un escorpión gigante por un pasillo tenebroso no debe ser muy agradable.

SACO DE PLUMAS: Al principio aturdirás al ave con las granadas, pero al cabo de un rato acabará pillándole el truco.

TRONCHE AL CABALLERO: Un tipo duro de buenas a primeras que se arrodilla en cuanto le asestas una patada-hacha en la nariz.

TREPI-DANTE

A medida que avances, deberás recoger las esferas rojas que quedan tras los cadáveres de los enemigos. Son una especie de puntos de experiencia que puedes intercambiar por estrellas (energía, continuaciones y reforzadores), o bien utilizarlas como moneda de cambio para potenciar tus habilidades demoniacas con la espada Alastor y los guantes Ifrit. Si no acabas de decidirte por la opción conservadora ni por la inversión que te permita destrozar a los rivales sin piedad, sigue nuestro consejo: opta por lo segundo.

STARS

UN DIABLO CON ESTRELLA: ¿Te has quedado sin poder demoníaco? Pues utiliza una Estrella Maldita.

NO TOCARTE: El poder "Intocable" es imprescindible para hacer frente a los últimos jefes.

BENDITA BOTELLA: El agua bendita acaba con los enemigos secundarios en un santiamén.

ALASTOR

STINGER: Carga con furor y atraviesa al malo con tu espada. ¡Qué daño!

DOBLE SALTO: Deja que Dante ejecute un doble salto, aunque no haya paredes. Sólo así encontrará zonas secretas.

TORMENTA ELÉCTRICA: ¿Qué haría Dios en una situación así? Pues lanzar rayos y centellas, está claro.

VORTEX: Con este movimiento suicida giratorio, puede que aciertes, pero también puede que te rompas algo.

RONDA: Lanza la espada contra uno, dispara a los otros y recupera la espada. Así de fácil.

IFRIT

METEOR: Te permite lanzar piedras de forma demoníaca. ¿Y no sería más fácil con una pistola?

PATADA 13: El equivalente de Dante a la Patada Rayo de Chun li. Cualquiera se resiste.

ATAQUE DE MAGMA: Un gancho ardiente seguido de una buena dosis de plomo.

LLAMA GIRATORIA: Imita a la Antorcha Humana cada vez que saltes. Harás perder el equilibrio a los enemigos.

INFERNO: Una auténtica bomba de relojería de resultados infernales. Estaba claro.

¡ACOMODADOR, ACOMODADOR! A Dante le encanta jugar con la antorcha, y a nosotros los efectos de luz que provoca con sus movimientos.

"UNA NOVEDAD CURIOSA: CADA VEZ QUE MATAS A ALGUIEN, RECIBES UNA PUNTUACIÓN QUE SE AJUSTA A UN BAREMO QUE VA DE PENOSO A CON ESTILO"

la ausencia de un personaje central a quien desafiar (como sucedía en la escena de conducción y tiroteos de Metal Gear), se reducen a meros entretenimientos que rompen con el hilo principal. A pesar de que el encanto de golpear y disparar nunca está de más, los momentos realmente adictivos en estos tramos son más bien escasos.

Menos mal que siempre queda el consuelo de las partidas en el modo Difícil, con todas tus habilidades demoniacas al cien por cien. Y para los aventureros impenitentes, los niveles de dificultad "Legendary Dark Knight" y "Dante Must Die" servirán para poner a prueba sus dotes de supervivencia. El juego incluye también un buen puñado de misiones secretas, como la escena en que debes saltar por un puente plagado de calaveras parlantes. Se trata de repetir los mismos niveles, con los mismos objetivos, pero con unos enemigos más variados que se empeñan en hacerte la vida imposible. Una novedad curiosa: cada vez que matas a alguien, recibes una puntuación que se ajusta a un baremo que va de Penoso a Con Estilo. Al completar la aventura, podrás ver la puntuación total, que será la que dictamine el extra al que accederás en la próxima partida.

Por último, vale la pena saborear multitud de pequeños detalles. Son nimiedades que duran lo que un suspiro, pero que animan el cotarro.

Si, al menos la mitad del tiempo que pases jugando a DMC no disfrutas como un enano, es que eres un androide sin entrañas ni emociones.

NUESTRO RANKING

1 **DEVIL MAY CRY**
La dosis indicada de acción y disparos para los incondicionales del género. Y alguna que otra espada, claro está.

2 **ONIMUSHA**
Más terror de supervivencia visceral de Capcom. Los puzzles son más complicados, pero se parece demasiado a Resi.

3 **FREAK OUT**
Esta aventura surreal se paree mucho a Devil May Cry, sobre todo por lo enrevesado de las imágenes.

PLAY2 VEreDICTO

JUGABILIDAD
- Tanta como quieras. Y con un sistema de control de ensueño.
- Los tramos submarinos son terribles.

GRÁFICOS
- Entornos enormes y lujosos y animaciones y jefes de primera.
- Enfoques de cámara que acaban confundiendo al personal.

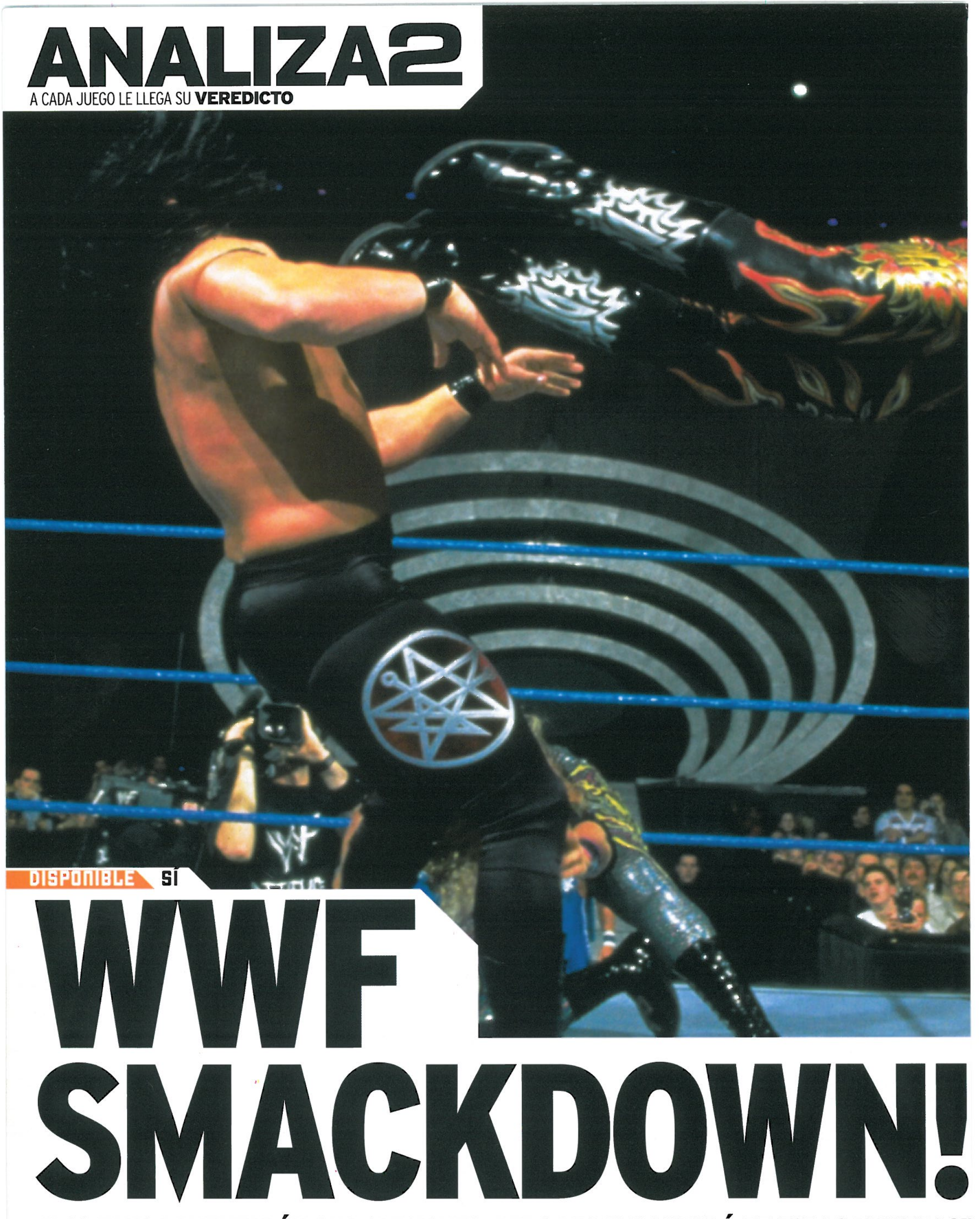
SONIDO
- La mejor banda sonora para PS2. Sin duda alguna.
- La voz de Dante. Y la de Trish. Y la de Sparda...

DURABILIDAD
- Muchos incentivos en los modos más difíciles.
- El juego principal no te durará más de un día.

EN RESUMEN
Unos gráficos fantásticos acompañados por una gran jugabilidad. Lástima de la corta duración de la aventura.

92

SACRÍLEGO



DISPONIBLE SÍ

WWF SMACKDOWN!

"LOS FANS LAMENTARÁN SUS OMISIONES, PERO LES ENCANTARÁ DE TODAS MANERAS"

JUST BRING IT

Smackdown es la serie que redefinió el concepto de dos hombres sudorosos batiéndose en un ring. Pero, ¿pueden unos extras de tipo teatral añadirle pasión a un juego en el que golpeas a otras personas con sillas?

La lucha libre es ahora más popular de lo que nunca lo fue. Un cambio de estilo en la WWF ha atraído a una nueva generación de espectadores durante los últimos veinte años, y los participantes han dejado de ser gordinflas vestidos de policía para pasar a ser luchadores con musculatura llena de esteroides y muy mal carácter, y tan agudos con un micrófono en la mano como encaramados en el ring. Los puristas, sin embargo, se quejan de que la WWF se ha excedido. Que sus encuentros a tres minutos, con sonidos ambientales y guiones improvisados han perdido la esencia del wrestling. Que se centran en los fuegos artificiales en vez de hacerlo en el hecho de tener a dos tipos enormes sacudiéndose uno a otro. Lo cual es exactamente lo que encontrarás en *Just Bring It*.

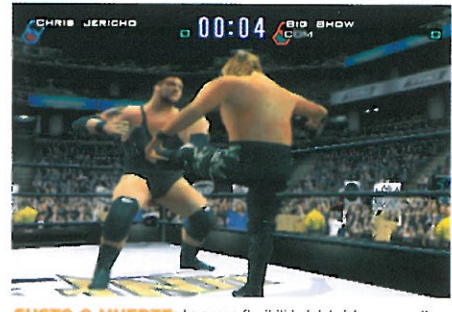
Un ejemplo perfecto: las entradas al ring. Cada una de ellas ha sido recreada con un nivel de perfección terrorífico, desde el exuberante brinco de Hardyz hasta la locura acuática de dos minutos de duración de Triple H. En lugar de permanecer de pie posando en el limbo, los luchadores van rampa abajo y se colocan en las esquinas. Para los que no son fans del deporte, esto es una superflua pantomima. Para los adictos al wrestling, es el entremés que precede a un festival de golpes bajos, puñetazos, sillas volando y cuerpos impactando contra el suelo.

MIRA QUE ME ENFADO: La cámara saca todo el provecho de la mejorada expresividad de los luchadores. 800 polígonos por cabeza, aparentemente.

Como ya te podrías esperar en la PS2, cada luchador ha recibido una importante mejora en cuanto a tratamiento facial, pero curiosamente se ha puesto énfasis en darle a cada detalle la movilidad justa en función a su importancia. De este modo, mientras que cada uno de los pelos del bigote de Stone Cold ha sido detallado con precisión, Ivory parece una muñeca Barbie parcialmente quemada. Con todo y con es- ▸

"COMO PODRÍAS ESPERAR, CADA LUCHADOR HA SUFRIDO MEJORAS FACIALES, PERO EL NIVEL DE LOS DETALLES DEPENDEN MUCHO DE SU IMPORTANCIA"

Los comentarios son otro festival de por sí. La verborrea de los comentaristas no es más que una maniobra para distraer al espectador. Las frases enseguida se te hacen repetitivas, y los "Buen golpe" se vuelven aburridos cuando sabes bien que alguien realmente emocionado gritaría "A Dios pongo por testigo, ¡lo ha partido por la mitad!". Unos cuantos comentarios diseminados aquí y allá nunca podrán conseguir la emoción que se cuece en un auténtico combate.



SUSTO O MUERTE: La nueva flexibilidad del sistema permite que esta patada se convierta en un espectáculo.

FICHA

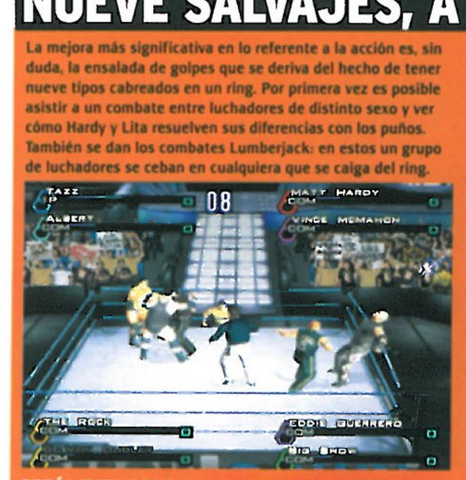
- **DESARROLLADOR** Yuke's
- **EDITOR** Proein
- **GÉNERO** Beat 'em up
- **PRECIO** 10.990 pesetas
- **IDIOMA** Inglés
- **INFO** 1-4 Jugadores, MultiTap 2 DualShock 2, Memory Card

DETALLES

- 36 luchadores.
- 78 combinaciones de tipo de combate, incluyendo los nuevos Royal Rumble y Lumberjack.
- 52 tarjetas secretas que encontrar en el modo Historia.
- Modo crea tu propio luchador.

NUEVE SALVAJES, A LA VEZ

La mejora más significativa en lo referente a la acción es, sin duda, la ensalada de golpes que se deriva del hecho de tener nueve tipos cabreados en un ring. Por primera vez es posible asistir a un combate entre luchadores de distinto sexo y ver cómo Hardy y Lita resuelven sus diferencias con los puños. También se dan los combates Lumberjack: en estos un grupo de luchadores se ceban en cualquiera que se caiga del ring.



SERÍA ESTUPENDO... si pudieras entrar aleatoriamente en la pelea.

VERÁS COMO BAJE: Observa esos caballeros que siguen las evoluciones del ring desde la izquierda.

EL DÚO DINÁMICO: Edge y Christian han tomado rutas separadas en la vida real, pero vuelven en pavorosa forma para Just Bring It.

TONGO, ÁRBITRO

Seamos honestos por un momento. La verdad es que no te importa gran cosa que el árbitro sea Earl Hebner (un profesional real) y que así aumente el realismo. Y los comentarios de Michael Cole te son poco menos que indiferentes. Lo que de verdad quieres es ver cómo los luchadores son machacados contra la lona. ¿Y quiénes somos nosotros para llevarte la contraria?

ANDA, ES EL ÁRBITRO: Golpéale una vez para distraerte un poco, pero hazlo demasiado a menudo y te descalificarán.

HASTA AQUÍ HEMOS LLEGADO: Utiliza el atrezzo disponible para chafar las cabezas enemigas.

to, las mejoras son en general impresionantes. Para conseguir esto, el catálogo de luchadores ha seguido un inmisericorde proceso de afinamiento. Algunos luchadores como Shane McMahon y Taka Michinoku han sido eliminados para hacerle sitio a otro grupo de 36 luchadores de la WWF. En una época de gran popularidad para la lucha libre, *JBI* se ha retrasado por culpa de un proceso de desarrollo demasiado largo; de modo que Steven Richards no ha dejado de llevar su corbata de la RTC, y el lesionado Triple H sigue estando aliado con Steve Austin. Lo más descarado a la vista es el hecho de que algunos favoritos de WCW y ECW, tales como Booker T y Rob Van Dam sean notables ausencias, a pesar del hecho de que el guión de la Invasión fue puesto en circulación hace meses. Acerca de esto, hemos de decir que EA y Acclaim poseen los derechos de las competiciones rivales. Pero como se da el caso de que todos los luchadores están ahora sujetos por contrato a WWF, éste no es un argumento terriblemente convincente. El modo para crear luchadores aspira a hacerte olvidar esto con un impresionante despliegue de opciones (según Proein tienen "¡más de 80 tipos de calzones!", como si esto fuera algo de lo que sentirse orgulloso) pero en ocasiones parece hasta demasiado completo. Trescientos tipos de pelo y peinados pueden parecer un montón donde escoger, hasta que te das cuenta de que algunos de ellos no quedarían mal en una reunión de Drag Queens. Afortunadamente, el compendio de tics y características es igual de completo. Desde el característico de Booker T hasta la manera en que Hulk Hogan mueve las orejas, todo está en el juego. Incluso hay algunos movimientos de artes marciales que nada tienen que ver con la lucha libre.

Los cambios en comparación con el anterior manejo son sutiles pero efectivos. Cada luchador puede

HABLEMOS DE NEGOCIOS: El conocido William Regal aparece con frecuencia en el modo Historia.

"INCLUSO LOS DIRECTIVOS PUEDEN SALTAR Y PONER LA GARGANTA DE UN OPONENTE CONTRA LAS CUERDAS SI SE ACERCA LO SUFICIENTE"

DETALLES

- La caracterización de Kane como el "hombre enmascarado con horribles cicatrices" puede no ser muy gracioso, pero al menos lo es más que el anterior: el dentista loco Isaac Yankem.

FAMILIA NUMEROSA

Prepárate para enfadarte. A no ser que seas fan hasta la muerte de The Rock, seguro que alguno de tus luchadores favoritos ha abandonado el juego. El número de participantes se ha visto reducido a 41, dejando fuera del ring y del trabajo de renderización a gente como Al Snow, Chyna, X-Pac y Sho "Indeed" Funaki, mientras que don nadies como Albert (cuya mayor característica era ser llamado "El Príncipe" antes de que se hiciera piercings) se quedan.
La mayoría de los luchadores están disponibles desde un principio, pero otros como Shane y Stephanie Macmahon son introducidos en el juego mientras el modo Historia se desarrolla. Para tu deleite, aquí tienes una galería con todos y todas.

ALBERT

STONE COLD STEVE AUSTIN

CHRIS BENOIT

THE BIG SHOW

BILLY GUNN

BRADSHAW

BUBBA RAY DUDLEY

CHRISTIAN

CRASH

EDDIE GUERRERO

EDGE

FAAROOQ

MICK FOLEY

HARDCORE HOLLY

IVORY

CHRIS JERICHO

KANE

KURT ANGLE

LITA

JERRY LYNN

DEAN MALENKO

MATT HARDY

MOLLY HOLLY

RAVEN

WILLIAM REGAL

RHYNO

RIKISHI

PERRY SATURN

STEVE BLACKMAN

SHANE MCMAHON

SPIKE DUDLEY

STEVEN RICHARDS

STEPHANIE MCMAHON

TRISH STRATUS

TAIJIRI

TAZZ

THE ROCK

TRIPLE H

THE UNDERTAKER

VINCE MACMAHON

D-VON DUDLEY

LA JAULA DEL HORROR: Una lucha a cuatro dentro de la jaula es una pesadilla para tus tácticas. ¿Cómo controlar a cuatro luchadores a la vez?

HEAVY METAL: La jaula parece más realista ahora, aunque salir de ella sigue siendo sumamente difícil.

"CUALQUIER FAN DE LA WWF VERÁ CON DESDÉN QUE CRASH HOLLY AÚN SE TENGA EN PIE TRAS RECIBIR SEIS SILLETAZOS EN LA NARIZ"

ahora lanzarse con el codo por delante o hacer un enganche brutal con las piernas al presionar rápidamente los botones ◎ y ⊗. El sistema de cuenta ha sido mejorado, de modo que ahora puedes, si pulsas repetidamente ◎, zafarte de un suplex o un agarre, por ejemplo. Los látigos irlandeses, los agarres sólidos y otras maniobras son imprescindibles para conseguir movimientos más poderosos; incluso es posible que un agente deportivo salte y atrape con la cuerda del cuadrilátero la garganta de un luchador, si éste se acerca demasiado al borde del ring. En un agradable alarde, las maniobras de *Smackdown* ahora sólo son posibles en esa fracción de segundo decisiva en la que tienes al enemigo atontado después de haberle dado un puñetazo o haberle devuelto un golpe. Así se recrean exactamente los repentinos cambios de fortuna de los enfrentamientos reales.

Dándonos otro agradable detalle, ahora cada lucha cuenta con la presencia de un árbitro. Pueden ser "distraídos" y, de hecho, hacen muy bien la tarea de estorbar a los luchadores enemigos si los empujas hacia ellos, pero es mucho más satisfactorio darles un golpe y después ocuparte de repasar a tu oponente mientras el árbitro está en el suelo, fuera del ring.

En otras áreas el realismo comienza a remitir. Tal como pasó con otros títulos de la serie *Smackdown*, no es posible inmovilizar a un oponente durante más de dos segundos. Esto hace que la acción tenga continuidad, pero los fans de WWF se reirán con sorna cuando vean que Crash Holly aún está en pie tras recibir seis brutales golpes en la nariz con una silla. La tensión de intentar salir de la jaula de Hell in a Cell se ve anulada por el hecho de que los luchadores se levantan inmediatamente después de haber caído des-

MOMENTO CUMBRE

El agente deportivo de tu adversario se entromete en la pelea y el árbitro está momentáneamente distraído. Es la hora de usar un poco de juego sucio, así que te lanzas en tromba contra Albert.

ANALIZA2

A CADA JUEGO LE LLEGA SU **VEREDICTO**

CIUDADANO KANE: Kane lanza contra la lona al héroe olímpico en una entretenida escena de transición del modo Historia.

LLEVAR UN ORDEN: En una pelea a sacar al oponente del ring, es una buena idea encargarse antes del representante de tu oponente.

TODOS EN CUADRO: La cámara se las arregla para mantener a todo el mundo dentro del encuadre, incluso en los casos de lucha cuerpo a cuerpo con mucha gente en el cuadrilátero.

HAZ DEPORTE

Además de los tradicionales parking y sala de calderas, JBI contiene algunos nuevos escenarios para seguir la pelea. ¿Nuestro favorito? Dejar la oficina del comisario Regal patas arriba y luchar por todo el escenario WWF New York. Pero ten cuidado con los espectadores, ellos han pagado para ver exclusivamente.

UN DÍA DE OFICINA: En la oficina de Regal hasta la fotocopiadora puede usarse como arma arrojadiza.

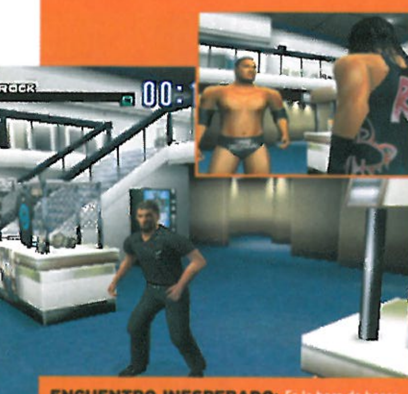
MIEDO ESCÉNICO: En WWF New York puedes hacer buen uso de las escaleras o bien lanzar a tu oponente contra el público.

ESFUERZOS DIPLOMÁTICOS

En consonancia con la estructura de otros juegos, JBI te permite merodear por el edificio, hacer promociones y charlar con otros luchadores. Tras un show repleto de interferencias y bravatas durante el combate, serás la estrella del combate más prestigioso. Aquí tienes un ejemplo típico, por cortesía del más maleducado de los luchadores del mundillo.

PLANES DE FUTURO: Vince viene hacia ti ofreciéndote un asalto al título, pero tú lo mandas a freír espárragos.

TENGO OTROS PLANES: Porque has decidido tener una "conversación" con Kurt.



ENCUENTRO INESPERADO: Es la hora de hacer la ronda... vigila, el campeón del modo Hardcore acecha.

ALLÁ VA LA ROCA: Cuéntale a Michael lo que opinas sobre la permanencia de Kurt en el ring...

EL HÉROE DE LA ARENA: ... y conseguirás que el señor Angle se cabree contigo.

▸ de una altura de siete metros. ¿Dónde está el equipo de enfermeros?

Debido a esta irritante resistencia a los golpes, es casi imposible ganar un Triple Threat o un Fatal Fourway de manera correcta, ya que en el momento en que te descuides, los demás oponentes se dedicarán a (y qué esperabas) machacarte la cabeza. Por el contrario, aún es posible ganar por KO, algo que no sucede nunca en WWF, y que cambia totalmente la dinámica de una lucha.

DETALLES

The Rock no entró en el mundo del Wrestling hasta los 22 años, cuando debutó con el nombre de Flex Kavana. Su primo Rikishi fue el también impresentable Sultán.

ESCALERAS Y OTROS MUEBLES

Las peleas con mesas y escaleras son igualmente desalentadoras. Si vas a hacer un gran salto clásico, la inventiva es fundamental. Fíjate cómo Jeff Hardy salta para recoger una mesa cercana al ring y luego colocarla contra las cuerdas para soltársela a alguien en la cara. No hay nada de eso en *Just Bring It*. La interacción con el escenario ha cambiado desde *Know your Role*, así que no hay patadas a sillas, no se salta desde escaleras y –horror– seguimos sin tener mesas en 3D. Los combates Cask han sido eliminados y seguimos sin rastro de combates First Blood o Strap. La única novedad auténtica en cuanto al batallón de luchadores es que simplemente adapta reglas que ya existen; las peleas callejeras (otra forma de com-

HERMANITO DEL ALMA: Fíjate cómo Matt Hardy distrae al árbitro y la comprometida situación de su hermano Jeff.

MOMENTO CUMBRE

Nada tan agradable como recrear momentos clásicos de la WWF, o bien crear los tuyos propios. ¿Bubba Ray sobre una mesa? ¿Jeff Hardy en lo alto e una escalera? Sin ninguna duda, esto va a doler...

"DONDE EL JUEGO SÍ OFRECE TODO LO PROMETIDO ES EN EL BACKSTAGE, TANTO EN VIOLENCIA COMO EN DESARROLLO DRAMÁTICO"

bate Hardcore), Last Man Standing (victoria por KO) y tres Levels of Hell (lo mejor de estos tres sistemas de juego) son sólo para los muy fanáticos de la WWF.

LOS OCHO FURIOSOS

Es una verdadera lástima que no se saque todo el potencial de salvajadas inherente al hecho de tener ocho personas sacudiéndose al mismo tiempo. Hubiera tenido su gracia ver a todo un batallón de luchadores metiéndose por medio de peleas ajenas y un enjambre de árbitros intentando poner algo de orden. Además, no hay posibilidad de lanzarse sobre un luchador mientras se produce su entrada o cuando se pavonea tras haber machacado a otro oponente.

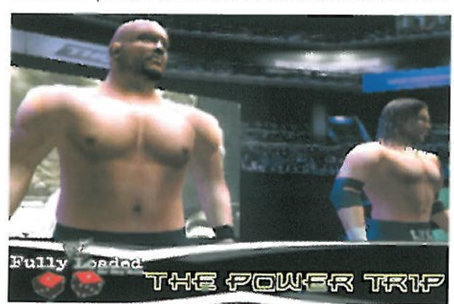
TRAS EL ESCENARIO

En lo que sí se han cumplido todas las promesas hechas es en el apartado de backstage, tanto en lo referente a peleas como a desarrollo dramático. Los desesperantes tiempos de carga entre escenas del modo Historia de *Know Your Role* son algo del pasado. Si el modo Historia de *Know Your Role* era uno de esos libros de "escoge tu propia aventura", *Just Bring It* es un episodio de Pesadillas. Un poco menos lineal y con una agradable interfaz 3D. Durante el transcurso de una típica exhibición serás colocado en situación de tener que resolver una serie de decisiones que giran alrededor de a quién te encuentras. ¿Quieres una pelea por el título o aliarte con otro luchador?

Extrañamente, puedes manejarte por todo el backstage en perspectiva de primera persona, tanteando posibles alianzas o deshaciendo otras. Sin embargo, tus opciones aquí son aún bastante limitadas. Ganar peleas en este modo te permite conseguir nuevas prendas de vestir y nuevos movimientos y golpes. El ambiente remite fuertemente a combates Pay Per View, con enfrentamientos en los vestuarios, que llevan a un clímax que no parece sino satisfactorio tras el largo calentamiento. En conjunto, tenemos una tremenda sensación de estar metidos en algo más que estar dándonos golpes con otros luchadores porque sí.

Todo esto nos lleva a donde empezamos: *Smackdown!*, como la misma WWF, pone mucho énfasis en el ambiente prefabricado con la intención de disimular sus carencias menores. Los aficionados lamentarán sus fallos, pero les encantará igualmente. A cualquier otro le parecerá cómico ver todos esos tipos en taparrabos, pero admitirán aunque sea a las malas que tiene su gracia, y les costará mucho no mirar la pantalla.

No deja de ser espectacular el hecho de saltar desde una escalera a la cara de otro tipo, pero es mucho más interesante cuando estás involucrado en la trama.



TUFILLO A PASADO: Stone Cold y Triple H siguen siendo aliados. Un guión que pasa por válido seis meses después. Por el amor de Dios...

MESA DE NEGOCIACIÓN: Un TLC de cuatro jugadores es lo suficientemente divertido, pero no captura la magia de un combate.

NUESTRO RANKING

1. **WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT**
   Sin duda el mejor juego de lucha libre que hemos visto, pero ¿cuánto tiene esto de prestigioso?
2. **ALL-STAR PRO WRESTLING**
   Peor que estar sentado en el avión al lado de alguien que padezca aerofagia. Aunque no disfrutamos de esta rareza japonesa en su día, la secuela está de camino.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ El mejor juego de lucha libre se ha vuelto más participativo.
- Pero aún le falta precisión para parecerse a otros juegos de lucha.

GRÁFICOS
+ Mayor detalle y pequeñas animaciones mejoran la atmósfera.
- Perspectiva extraña cuando la cámara hace un plano general.

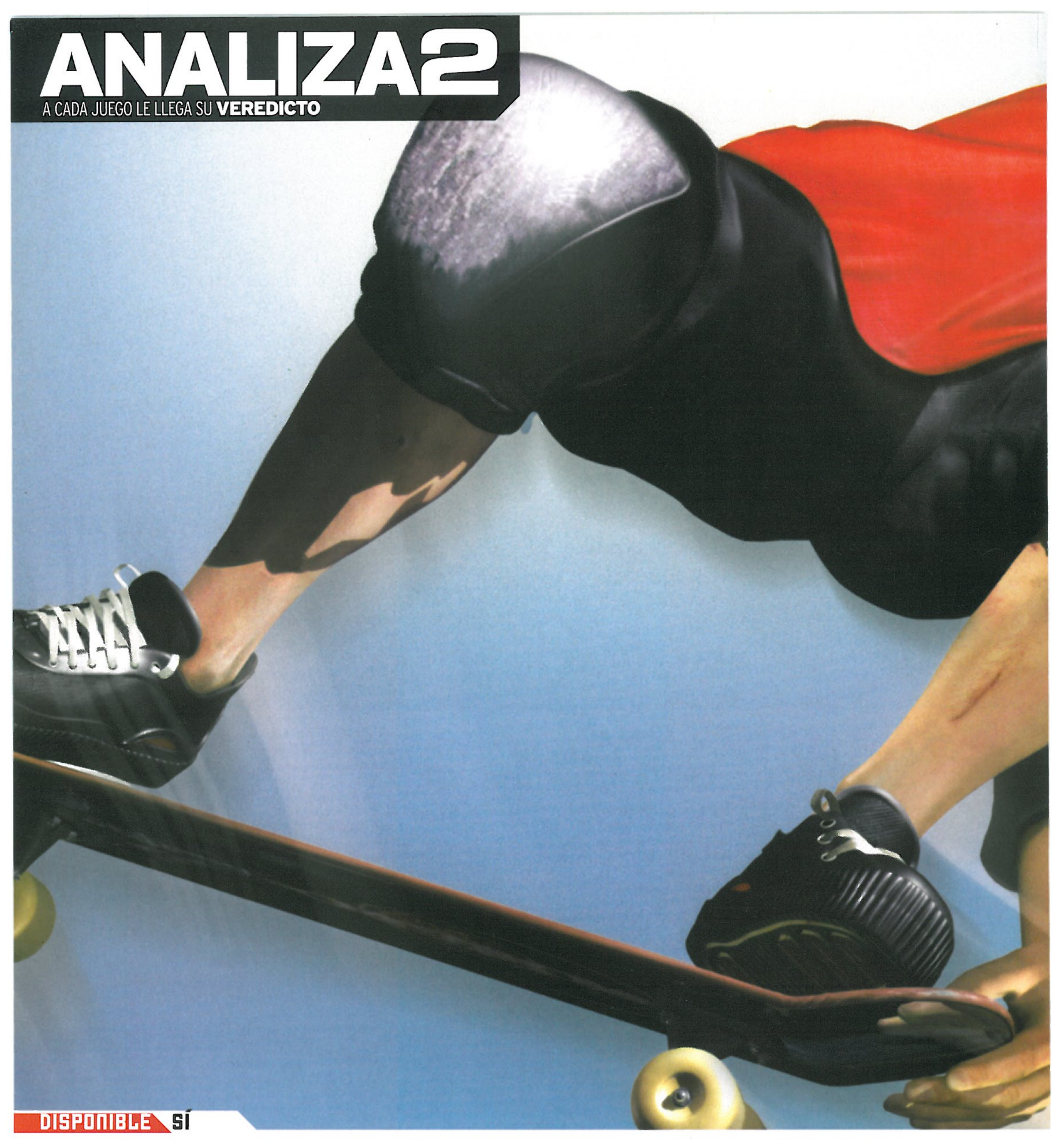
SONIDO
+ Golpes y choques creíbles, comentarios bien construidos.
- Algunas frases en boca de los luchadores hubieran ayudado.

DURABILIDAD
+ Infinitas posibilidades en cuanto a combates y luchadores creados.
- El modo Historia sigue sin ser convincente.

EN RESUMEN

Más que una secuela, nos hallamos ante un Know your Role de nueva generación. Imprescindible para los amantes del deporte de contacto y a tener en cuenta por todos los

BIEN ENGRASADO



DISPONIBLE SÍ

TONY HAWK'S PR

"EL JUEGO MÁS COMPULSIVO Y ADICTIVO DE LA HISTORIA DE LA PLAYSTA-

MATERIAL EXTRA: Por cada nivel que completas obtienes un nuevo movimiento especial que puedes personalizar a tu gusto.

El mejor juego de skating del mundo en PS2, con unos resultados previsiblemente impecables, chispeantes partidas on-line y un montón de pasmosas sorpresas...

FICHA

- **DESARROLLADOR** Neversoft
- **EDITOR** Proein
- **GÉNERO** Deportes extremos
- **PRECIO** 10.990 pesetas
- **IDIOMA** Inglés
- **INFO** 1-2 Jug., DualShock 2, Memory Card

PlayStation 2 — TONY HAWK'S PRO SKATER 3

DETALLES

- 20 canciones con licencia, entre ellas cortes de The Ramones y Motorhead.
- Ocho niveles, incluyendo Río, Tokio y L.A., más cuatro circuitos secretos.
- Completo modo de creación de skaters con más de 250 atributos variables.
- 13 patinadores de verdad, incluidos Bam Magera, Rodney Mullen y Eric Koston, más ocho personajes secretos.
- Editor de parques con más de 15 niveles predeterminados.
- Nuevo modo tutorial.
- Seis modos para dos jugadores.
- Modo online.

O SKATER 3

TION 2. URBANO Y ACCESIBLE AL INSTANTE"

Este es el juego más compulsivo y adictivo de la historia de la PlayStation 2. En poco más de una semana, el equipo de *PSO2* ha quedado reducido a un atajo de memos babeantes y adictos sin remisión. El disco está ahí parado, reluciente e inocente, esperando a arruinarte la vida. "Una más —susurra—; tampoco te va a hacer daño, ¿no?" Según el Diccionario de la RAE, obsesión es "algo que preocupa a una persona hasta el extremo de excluir lo demás". En los videojuegos, esto se llama *Tony Hawk's Pro Skater 3*.

Una pirueta más. Un nivel más. Un intento más. Nunca te suelta. Ya estés dando vueltas por un nivel marcándote Kickflips, o currándote combos de 1.000 puntos con una facilidad indolente, siempre hay un nuevo e incitante desafío que te mantendrá enganchado. A los principiantes les costará mucho dar con las letras SKATE de Canadá, mientras que los expertos sudarán tinta intentando alcanzar hasta el último punto estadístico de Los Ángeles. Lejos de ser una experiencia para un jugador en solitario, *THPS3* tendrá a *todo el mundo* congregado frente al televisor, haciendo comentarios sarcásticos, profiriendo órdenes y peleándose por el DualShock.

CREDIBILIDAD INSTANTÁNEA

Es como una MTV interactiva: urbana y accesible al instante. La acción se disfruta en vibrantes porciones de dos minutos, así que nunca temes empezar una nueva partida o darle al botón para "un último intento"; es un entretenimiento digerible sin momentos sosos. Es auténticamente molón, auténticamente "callejero", respaldado como está por los skaters más innovadores y con menos pretensiones del mundo y por una banda sonora desigual pero muy verosímil. El tipo de juego que dejarías puesto de fondo tan tranquilo cuando esos amigos tuyos tan colgados de las modas se presentan sin avisar.

Los controles rozan la perfección. Aunque al principio son algo difíciles de manejar, no por ello dejarás de ir pegando brincos por ahí, recogiendo ítems y realizando agarrones básicos. Con un poco de práctica, estarás enlazando giros y volteretas y deslizándote por instinto hasta zonas antes inalcanzables. Cuando entiendes el sistema de pi- ►

ANALIZA2

A CADA JUEGO LE LLEGA SU **VEREDICTO**

EL PRINCIPIO DEL FIN: Aunque completes el juego una primera vez, todavía queda muchísimo por desbloquear.

MANTENTE EN FIRME: Las piruetas sobre llano son nuevas en THPS3. Algunos personajes las tienen por defecto, otros han de ganárselas.

¿ESO ES UN SABLE O TE ALEGRAS DE VERME? Darth Maul es uno de los personajes que puedes conseguir al completar el juego múltiples veces.

POBRES MARIONETAS

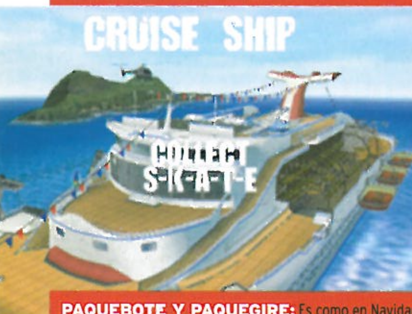
No sólo puedes vestir a los skaters estándar con una variedad de llamativos atuendos a la última, puedes diseñar a tu personaje desde cero jugando con cada atributo, desde el peso al diseño del reloj. Tras cinco minutos trasteando nos salió una copia calcada de Mr. T, a quien enviamos a una traviesa batalla Graffiti de dos jugadores contra un veterano del skating, Marty McFly, de Regreso al futuro. El potencial cómico es enorme.

CON TODO EL EQUIPO... A: Músculos, cresta, joyas y... ehm, gafas mangadas del guardarropa de Elton John. Ése ha de ser Mr. T.

DUELO DE ICONOS: Marty McFly intenta engañar a Mr. T al estilo Regreso al futuro. Mr. T sigue obsesionado con los melones.

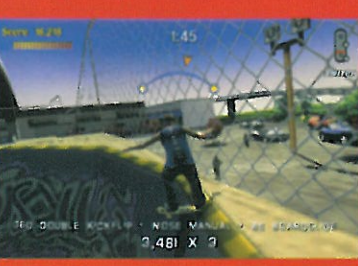
DE MARCHA POR EL MUNDO

Con ocho niveles estándar —desde el recorrido industrial para principiantes de la fundición hasta la tecno-jungla de barandas de Tokio, nunca te faltan desafíos. Nuestro trazado favorito es el de Canadá, un enroscado festival multinivel de piruetas diseñado para obtener combos de grandes puntuaciones. Como sorpresa especial, hay un inmenso crucero como recompensa por completar el juego, con su propia serie de enigmas para expertos. A los puristas les encantará saber que algunos de los circuitos clásicos de THPS1 han sido rediseñados para la PS2 y escondidos por ahí ¿Que cuáles? Aaah...



PAQUEBOTE Y PAQUEGIRE: Es como en Navidad; THPS3 te premia con nuevos niveles por ser bueno.

A-LUZ-INA: Tokio es un increíble escenario de luces de neón, repleto de puntos de estadística.



MI ANTIGUO PATIO: También puedes desbloquear niveles clásicos del primer THPS. ¿Reconoces éste?

A VOLAR, JOVEN: Como en THPS2, si te deslizas por los rotores el helicóptero se elevará.

ESO ESTÁ HACHO: Deberás realizar ciertas tareas, como encontrarle un hacha a un tío rarito.

▸ruetas, puedes interactuar con cualquier parte del decorado, ensanchando lo que considerabas los límites de tu habilidad e imaginación. A veces verás objetos lejanos y te pasarás horas resolviendo cómo llegar a ellos —para luego intentar algo descabellado, tal como deslizarte 200 metros por el cable de un tejado— a fin de encajar la última pieza como si fuera el giro final del cubo de Rubik.

Así pues, ¿qué ha cambiado? Bueno, los gráficos han recibido un espectacular repaso, y ahora exudan una solidez de dibujos animados y un lustre vibrante. El juego se desarrolla a 60 cuadros por segundo y los entornos son más grandes y ajetreados que nunca. Los Ángeles está llena de un tráfico rugiente y la cháchara de los peatones, mientras que Canadá se eleva majestuosa por las copas de los árboles con una réplica para skaters del poblado de los Ewoks. Los patinadores se mueven de una forma más convincente que nunca, recolocando sutilmente los pies para las piruetas clave y agitando los brazos en un esfuerzo por mantener el equilibrio. Los golpazos son diversos, brutales y realistas, dejando los niveles perdidos de exagerados y cómicos manchurrones de sangre.

ESTACIÓN DE ENLACES

La sensación de familiaridad será instantánea para los seguidores de la PSone, con algunas mejoras sutiles pero decisivas. La tan cacareada opción Revert (Reenganche) te deja enlazar piruetas en rampa con movimientos sobre llano un manifiesto fallo de antaño dándole toques a [R2] al culminar un movimiento aéreo, y pasar al instante a un Manual o un Wheelie. Mediante una combinación de deslizadas, Manuales y Reenganches, un jugador experto puede en teoría enlazar toda su actuación en una enorme combinación amasa-puntos. Y lo que es mejor, la barra Special vital para realizar las piruetas personales de los personajes se incrementa *durante* un combo, no después. Se ha duplicado el número de movimientos estándar, mientras que las nuevas piruetas sobre terreno plano incluidos los dobles mortales haciendo el pino añaden diversidad a las tediosas secciones de enlace entre obstáculos.

El modo Carrera ha sufrido un lavado de cara para hacerlo más accesible, eludiendo las exigen-

AIRWALK + BENTO BOX GAP
525 X 2

MOMENTO CUMBRE

Aún incrédulo, conectas el adaptador Ethernet USB a tu PS2 e intentas efectuar con cautela una conexión on-line. Cuatro clics después, estarás en una sala de espera con tres skaters americanos, charlando con tu teclado USB y turnándoos para marcaros piruetas de relumbrón. Es el futuro.

"SI ESTÁS MOTIVADO, LA GRACIA DE VOLVER A JUGAR ES CASI INFINITA, UN RETO SIEMPRE EN EXPANSIÓN"

DETALLES

- Para asegurar la fidelidad, cada skater eligió sus propios trajes, planchas y movimientos especiales. *Tony Hawk* —fan confeso de la PS2— se ha terminado el juego
- Consiguiendo más de un millón de puntos de una tacada.

cias técnicas de antes. Sigues teniendo las mismas tareas básicas —hallar una cinta secreta, deslizarte por cinco interruptores—, pero la mayoría de objetivos sigue una temática basada en una historia. Debes accionar un terremoto en Los Ángeles, detener carteristas en el aeropuerto y —asestando un claro golpe a *ESPN X Games Skateboarding* de Konami— destrozar el museo del crucero. Ya no ganas dinero por completar tareas, así que los puntos de estadísticas y las planchas están astutamente ocultos en cada nivel, con lo cual se potencia el factor de repetición y se premia la experimentación. Si completas un nivel al 100 por 100 desbloqueas una nueva ranura para los movimientos especiales, que se pueden expandir hasta un máximo de diez. Descuida, siempre estarás ocupado.

¡OLLIES A MANTA!

Al finalizar el modo Carrera desbloqueas un vídeo de skaters de verdad y algunos personajes nuevos y alucinantes, entre los cuales están Darth Maul, el agente Dick y unas cuantas sorpresas de aúpa, por no mencionar cuatro niveles ocultos y abundantes códigos de trucos. E incluso aunque lo hayas desbloqueado *todo*, siempre te queda superar tus máximas puntuaciones y perfeccionar tus actuaciones en cada nivel. Si estás motivado, la gracia de volver a jugar es casi infinita, un reto siempre en expansión que te da fuerzas para seguir. Los modos de creación de tu skater y del editor de parques añaden un potencial casi ilimitado a un paquete ya de por sí irresistible.

Los modos para dos jugadores han mejorado de forma espectacular, ofreciendo acción vertical/horizontal a toda velocidad con apenas indicios de apariciones súbitas, a años luz de la decepción de los anteriores títulos. Siguen aquí juegos clave como Horse, Graffiti y Trick Attack, mientras que los nuevos, como Slap! y King of the Hill, acentúan la diversidad. Lo mejor de todo es la revelación que supone el juego en red, corriendo a toda velocidad con hasta cuatro jugadores. Usando un adaptador Ethernet USB de 98_ y nuestra conexión actual a Internet, pudimos montarnos sesiones de skating en vivo con nuestros colegas americanos mediante cuatro simple pulsaciones del botón [cruz]; así es como deberían ser las partidas on-line para consola. Aún nos estamos recuperando de la conmoción.

Pero no es *del todo* perfecto. Se puede argüir que el diseño de niveles es desigual, con terrenos poco inspirados; circuitos de competición como el de Río carecen del factor X del clásico de las piruetas que era Marsella en *THPS2*. Por desgracia, *a veces* el promedio de cuadros se desploma en los niveles concurridos; no lo suficiente como para arruinar el juego, pero sí para provocar decepción. Algunos de los objetivos son demasiado diabólicos, demasiado complicados, y vuelve el eterno problema del giro en espacios reducidos. A veces jurarás que el juego adivina lo que vas a hacer y te hace marrar un salto aposta. Pero no es así, y ése es el aspecto crucial: *THPS3* requiere tal concentración que el menor titubeo puede conllevar un fracaso en pantalla.

¿Deberías comprar este juego en vez de *SSX Tricky*? Si eres un jugón empedernido, desde luego que sí; pocos juegos en la historia han brindado un desafío tan estimulante. Los jugones a tiempo parcial tal vez prefieran la inmediatez de *Tricky*, pero en THPS3 hallarán mil motivos para quedar embelesados. Si te lo puedes permitir, cómprate los dos.

Podría haber salido terriblemente mal, Neversoft podría haberse hecho un lío con el juego online y haber sucumbido al síndrome del "difícil" tercer juego pero, en lo que a retos criminalmente adictivos, gratificantes a rabiar y de sublime factura se refiere, tres es el número mágico. Cómpralo con toda confianza.

¿Y TÚ AQUÍ QUÉ PINTAS? Los modos Graffiti van de colorear superficies y de fastidiar a los adversarios con mayores combos.

NETWORK PLAY
REGION LIST
EAST COAST 1

NUESTRO RANKING

1 THPS3
El juego más piruetesco y expansivo de la PS2; un desafío divinamente graduado tanto para expertos como principiantes.

3 AIRBLADE
Unos gráficos preciosos no salvan a la estrella del deporte extremo de Criterion de un pesado modo Historia

3 ESPN X GAMES SKATEBOARDING
Un híbrido a la larga frustrante de realismo y fantasía. Muy defectuoso.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Unos controles inteligentes y gratificantes premian el volver a jugar.
- Al principio abruma un poco. Giros complicados.

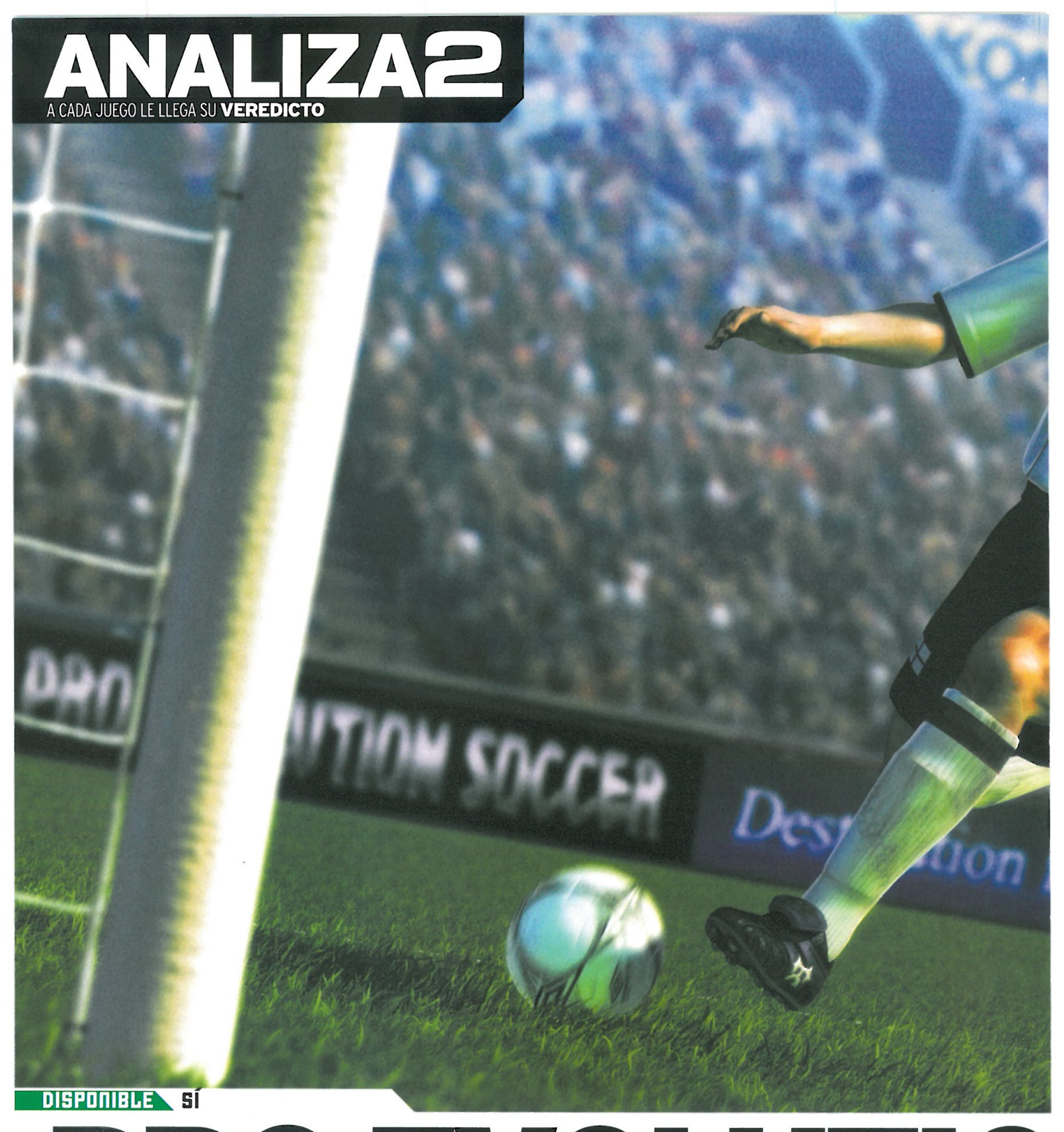
GRÁFICOS
+ Niveles llamativos y esplendorosos, animación marchosa.
- Alguna que otra ralentización, algunos niveles sosos.

SONIDO
+ Eclécticas melodías aceleradas y magníficos efectos metálicos.
- Algún corte flojo y transeúntes cutres.

DURABILIDAD
+ Campo de acción casi infinito donde apasiona repetir.
- Se requiere dedicación —y destreza— para verlo todo.

EN RESUMEN
Un reto cargado de piruetas con el suficiente impacto visceral para hacer las delicias tanto de jugones ocasionales como de los más entusiastas... si tienes paciencia.

OBSESIVO



DISPONIBLE SÍ

PRO EVOLUTIO

"SIN DUDA EL SIMULADOR DE FÚTBOL MÁS JUGABLE, REALISTA E INTE-

CARGUEN, APUNTEN, FUEGO: Es recomendable invertir un par de horas de entrenamiento para sacar bien las faltas.

El mejor juego de fútbol del mundo. El mejor juego multijugador de PS2. ¿Perfecto? Todavía no.

Hacer una paella en su punto. Recoger un bolígrafo mientras cae. Ver una plaza para aparcar. Encontrar un billete de 5.000 en un bolsillo del pantalón. Tomarte una Coca-Cola fresca. Breves momentos de felicidad, ninguno de ellos comparable a los torrentes de adrenalina que provoca *Pro Evolution Soccer*. Se trata del juego de fútbol que todo aficionado al deporte rey debería tener y la experiencia que cualquier otro debería considerar. El equipo de genios KCET de Konami ha desarrollado el simulador de fútbol más jugable, realista e interesante de la historia de los videojuegos, y la mejor experiencia multijugador de PS2.

Pocos juegos toman tan por completo tus sentidos. Imagínate el escenario: pierdes por uno a un minuto del pitido final y estás subiendo el balón en juego de uno-uno. Es tu última oportunidad de marcar. La diferencia entre la permanencia en primera división y los puestos de descenso. Conteniendo el aliento, presionas el botón de chutar para lanzar un disparo desde lejos. El tiempo se detiene mientras el balón sale hacia su objetivo. El guardameta hace una palomita pero el esférico se escabulle de entre sus manos. Has hecho historia. Si no sueltas un rugido emocionado, probablemente sea hora de que te olvides de tu PS2 para siempre. La acción puede ser virtual, pero las emociones que despierta son atronadoramente reales.

SIMULACIÓN REAL

Pro Evo contiene la emoción de jugar al fútbol de verdad, ya que es una *simulación* perfecta del fútbol de verdad. Por cada goleada de 6-0 hay otro resultado de 0-0. Por cada chut mal dirigido, hay un cañonazo desde fuera del área que se cuela por el ángulo superior. Konami ha tenido el acierto de capturar la impredecibilidad del fútbol auténtico, aunando en un mismo juego la habilidad, la buena o mala fortuna y el sentido de la oportunidad. Un jugador experto puede dominar un encuentro y aún así perder en el último minuto del tiempo reglamentario. Por descontado, la calidad prevalece, pero el elemento suerte planea inexorable por el campo para desbaratar los resultados más cantados.

Los controles son híper sensibles. Ningún juego de fútbol ofrece esta satisfacción al efectuar▸

FICHA

- **DESARROLLADOR**
  KCET
- **EDITOR**
  Konami
- **GÉNERO**
  Fútbol
- **PRECIO**
  10.490 pesetas
- **IDIOMA**
  Castellano
- **INFO**
  1-8 jugadores, Dual-Shock 2, Multitap 2 (x2), Memory Card.

DETALLES

- Licencias oficiales y jugadores con parecidos tanto físicos como de juego.
- Modo de entrenamiento con tutorial de jugabilidad y jugadas preprogramadas.
- Seis torneos, entre ellos los de las Copas de Europa, África y mundial.
- Ocho estadios, entre ellos réplicas fidedignas del Camp Nou y San Siro.
- Edición de jugadores muy completa, con más de 150 caras y peinados a tu elección.
- Liga Master con dos opciones, la de puestos de promoción o descenso y 32 equipos de todo el mundo.

N SOCCER

RESANTE DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS"

ANALIZA2

A CADA JUEGO LE LLEGA SU **VEREDICTO**

DOS CONTRA UNO: Presiona a la vez L1 y ◎ para que tu equipo se ponga más a la defensiva. Ideal para abortar incursiones en tu área...

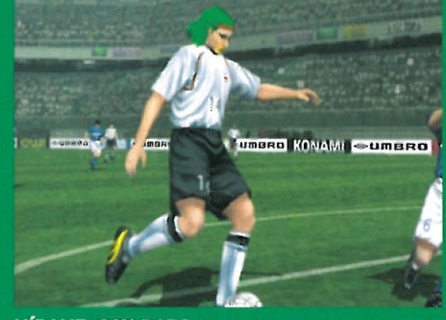
AL ATAQUE: O bien presiona L1 y ◎ y tu escuadra se volverá al contraataque. El botón Ⓐ se encarga de deshacer defensas.

POR LA BANDA: Los jugadores más rápidos y con mayor control, tales como Giggs, Zenden y Overmars, son un peligro cuando usan las bandas.

MESA DE EDICIÓN

El editor de jugadores es de los más completos que hemos visto nunca. Con un total de más de 150 caras y peinados y la posibilidad de ajustar las dimensiones del cuerpo una a una, puedes hacer una réplica bastante convincente de ti mismo y fichar para la selección que más te guste. Y lo que es mejor, puedes adjudicarte el dorsal y editar el nombre que prefieras. Esto es muy interesante ya que algunos nombres han sido mal escritos a propósito para evitar problemas de derechos reservados. ¿Quién es Juan Sebastián Revon?

PINCHA Y PRUEBA: No hay límite a tu imaginación a la hora de crear un nuevo jugador. El más extravagante parece alguien normal.



MÍRAME, SOY RARO: Nuestro jugador se encuentra a medio camino de Beckham y Krusty, el payaso de Los Simpson.

HACER UN MASTER

¿Quieres un desafío de verdad? Entonces entra en la Liga Master. Comenzando con un grupo de desconocidos, no tienes más que enfrentarte a los equipos más prestigiosos del mundo y... ganarles. Sólo así podrás conseguir fichajes y los mejores jugadores. El mercado de traspasos refleja con precisión las habilidades de los jugadores, de modo que si un jugador normalucho te cuesta 20 puntos, Zidane no vestirá tu camiseta por menos de 57. ¿Prefieres hacerte con un equipo de hombres medianamente buenos o te decantas por un superastro? Necesitarás dedicar un sinfín de horas para poder llegar a reunir una escuadra medianamente decente. Y entonces te puedes ocupar de la futesa de ganar la Liga...

RECOMPENSA: Se te dan seis puntos para traspasos por una victoria, tres por un empate y ninguno por una derrota.

A MI MANERA: Tienes plenos poderes para cambiar aquí y allá dorsales, posiciones y lo que tú quieras.

EL QUE LA SIGUE... Comenzarás con un grupo de desconocidos e irás consiguiendo mejores jugadores.

OFERTA Y DEMANDA: Sumérgete en el mercado de valores futbolísticos y busca quién te conviene.

LEER LA CARTILLA: Las tablas de datos te permiten cotejar el rendimiento de tus jugadores.

▸ un pase. Puedes ajustar tus tácticas a tu filosofía de juego. Ya seas conservador y te guste el juego reposado o seas partidario del fútbol fuerza, aquí podrás ejercer de consumado estratega. Aún mejor, tienes que ajustar tus tácticas de juego al equipo que hayas escogido. Las escuadras italianas están perfectamente adiestradas para el contraataque, Francia juega mejor en el medio campo y Gales... bueno, Gales son muy buenos chutando. Pero no se sabe a qué.

Además de la flexible gama de pases, regates y tiros potentes, hay la posibilidad de utilizar el todopoderoso pase al hueco. No tienes más que esperar a que tu compañero de equipo se coloque en una posición adecuada y en el momento preciso sueltas un certero disparo mediante Ⓐ que rompe la defensa. Sólo los más expertos serán capaces de sacar todo el rendimiento al pase al hueco. Es la cúspide de la lenta pero segura curva de aprendizaje.

El marcaje también es igual de preciso. A base de practicar serás capaz de "ver" una jugada como un defensa de carne y hueso. El sistema es tan sensible que más de un principiante verá impotente cómo se le cuelan balones. Durante años se preguntarán cómo es posible que los defensas y los jugadores de medio campo consigan escabullirse y quedarse desmarcados. Pero al final caerán en la cuenta de lo sutil y lo elaborado del sistema, sabiendo instintivamente cuál es el momento exacto para lanzarse a por el balón. Todo está pensado; un jugador polivalente como Figo será más hábil que Owen, mientras que un defensa siempre será más equilibrado que un delantero rompedor lanzado a toda velocidad.

DISPARA A MATAR

El sistema de disparo será reconocible desde el primer instante para los fans de la serie *ISS* de PSone. Se puede manejar un extenso surtido de pases bajos, tiros con efecto, parábolas y otros trucos futbolísticos. El sistema de juego es flexible, sutil y devastador, dando holgura a los jugadores más expertos para ejercer su imaginación. En situaciones en las cuales jugadores de buen nivel se conforman con ganar por la mínima, los *realmente* bue-

REPLAY

SIGO SIENDO EL REY: Cuesta una fortuna, pero aún así no le dejan brillar demasiado. Sin embargo, Zidane tiene sus momentos de inspiración.

MOMENTO CUMBRE

Vas cero a cero, el equipo contrario hace juego agresivo y el tiempo se acaba. Tomas el balón en un ángulo del área, burlas a tu marcador y encarrilas el balón para que le llegue al delantero que se halla en posición de disparo. La sensación es de puro gozo.

"SI LOS COMENTARIOS FUERAN MEJORES Y ESTUVIERA UN POCO MÁS PULIDO, ESTE JUEGO HUBIERA LLEGADO A LA PERFECCIÓN ABSOLUTA"

DETALLES

La reacción más airada a una expulsión corresponde a la exhibida por Fernando d'Ercoli del Pianta en un partido contra el Arpax en 1989. Agarró la tarjeta roja de la mano del árbitro y se la comió.

nos intentarán batir al portero hasta el último minuto. El potencial para hacer virguerías es inmenso.

Las jugadas habituales están hechas de manera intuitiva, utilizando sabiamente el sistema de control estándar. Futbolistas como Beckham y Zidane son especialmente peligrosos, con mayor precisión y habilidad que otros mortales menos dotados. Para comprobarlo, no tienes más que mantener el D-pad apretado en la posición adecuada para rematar un balón. El sistema es sensible y favorece al que lo sabe explotar, de modo que es muy recomendable pasar algún tiempo en el área de entrenamiento de Konami. El mismo juego te llevará por sus intersticios y secretos, señalando con precisión los nuevos controles de juego y el sistema uno–dos.

Si prefieres jugar tú solo contra el sistema, tienes un adversario formidable. Jugarás torneos internacionales a imitación de los mundiales, europeos y africanos, pero el trofeo más prestigioso entre todos los posibles es la Liga Master, donde se dan cita los clubes europeos más prestigiosos y tú comienzas con un grupo de jugadores muy conocidos... por nadie más que tú. Ganar partidos mostrando cierta clase te hace acreedor de ciertas bonificaciones con las cuales puedes acceder al mercado de los fichajes. Una utilización astuta de tus tácticas puede sacar el máximo rendimiento de tu modesta escuadra. Sin embargo, el verdadero potencial de *Pro Evo* se muestra en el modo multijugador.

UNA Y NO MÁS, SANTO TOMÁS

Hemos jugado a esta obra maestra de Konami durante los últimos ocho meses y nunca hemos visto un partido dos veces. Alargábamos la hora de la comida y regresábamos a nuestros pupitres convertidos en bombas de adrenalina. El compromiso entre habilidad, inspiración e impredecibilidad nos mantenía pegados a la consola. Hasta cuando nos metían una goleada sabíamos por qué nos la estaban metiendo, lo que no hacía más que aumentar nuestras ganas de clamar venganza. Aquí no vale aquello de "una partidita rápida"; el tiempo parece escabullirse entre tus sudorosos dedos. Una bolsa de patatas, dos Multitap 2 y otros siete jugadores es todo lo que necesitas para transformar una cena en un acontecimiento.

A pesar de todo, *Pro Evo* no es perfecto. Algunas veces un pase se va en una dirección que no querías, yendo a parar a los pies de un contrincante. Otras veces no puedes seleccionar el defensa correcto, dando a los medios demasiado trabajo.

Las pantallas de presentación son funcionales aunque poco llamativas, mientras que el equipo de comentaristas hace su trabajo con menos gracia aún que algunos comentaristas de carne y hueso.

Como todos los futbolistas prodigiosos (Romario, Gascoigne, Maradona) Pro Evo tiene un talento prodigioso y tendencia a la autodestrucción. Si los comentarios fueran mejores y estuviera un poco más pulido, el juego multijugador más compulsivo, atrayente y equilibrado del mercado hubiera llegado a la perfección visual más absoluta.

NUESTRO RANKING

1 **PRO EVOLUTION SOCCER**
La mejor jugabilidad, las emociones más fuertes, la mejor opción.

2 **FIFA 2002**
La nueva y modificada entrega de la serie está a la altura del gran juego de Konami.

3 **THIS IS FOOTBALL 2002**
Una caricatura hecha con mucho esmero y con un montón de marcas registradas y verosímil jugabilidad.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Pases elegantes, marcaje ajustado... casi perfecto.
- Hay elecciones de la IA difíciles de entender.

GRÁFICOS
+ Parecidos increíbles, estadios y animaciones impresionantes.
- Pantallas de presentación al estilo de las retransmisiones de los años 70.

SONIDO
+ Graderíos repletos, chutes convincentes e himnos conmovedores.
- Comentarios predecibles hasta lo irritante.

DURABILIDAD
+ Posibilidades de juego multijugador poco menos que infinitas y Liga Master.
- Los torneos programados son demasiado fáciles.

EN RESUMEN
Jugabilidad increíble y gráficos alucinantes que capturan la gloria y el fracaso del fútbol real. Si tuviera mejor presentación.

BOTA DE ORO

BUEN AMBIENTE
La atmósfera climática es, como siempre, uno de los aspectos que más sorprende de la saga futbolera de EA.

DISPONIBLE SÍ

FIFA 2002

EA Sports vuelve al ataque con la serie que nos ha visto crecer, ¡pero en esta ocasión *FIFA* trae algunas novedades!

EL PAÍS QUE QUIERAS: Es una gozada poder contar con un elenco tan grande de equipos a tu disposición. Sean del país que sean.

SIGA LA LÍNEA DE PUNTOS: Aquí tienes una muestra de cómo funciona el nuevo sistema de pases.

Cada año, por estas fechas, encontramos sobre nuestra mesa el nuevo *FIFA*. Siempre está ahí, siempre vuelve a casa por Navidad, es más puntual que el turrón, la lotería y los hijos militares juntos. Y cada año temblamos por la misma razón: "¿Conseguiremos decir de éste algo que no hayamos dicho de los *FIFA* anteriores?"

En esta ocasión, sí. *FIFA 2002* contiene novedades. Al menos, una novedad significativa: un nuevo sistema de pases. EA Sports se ha tirado en plancha a la piscina de los cambios. En este caso no le han bastado los pequeños retoques y las mejoras gráficas sustanciales. Este año han decidido modificar la columna vertebral de la jugabilidad, los pases.

Ahora, cuando te dispones a realizar un pase, aparecen en el suelo varias trayectorias o "guías" en forma de líneas discontinuas de colores. Estas guías ilustran la trayectoria que va a seguir cada

FICHA
- **DESARROLLADOR** EA Sports
- **EDITOR** EA
- **GÉNERO** Fútbol
- **PRECIO** 10.990 pesetas
- **IDIOMA** Castellano
- **DETALLES** 1-2 jugadores, Dual Shock 2, Memory Card

DETALLES
- 16 ligas distintas. 125 selecciones nacionales.
- Más de 450 equipos en total.
- Un editor de campeonatos, equipos y jugadores.
- Cuatro cámaras distintas que admiten modificaciones manuales en el zoom y la altura.

CAMPOS BORRASCOSOS: Las nubes comienzan a ensombrecer el césped. Mala señal. Habrá que ir sacando los paraguas...

EL AGUA ES MUY SANA: La lluvia no aumenta la profundidad de FIFA 2002, pero al menos refresca un poco los partidos con un efecto de niebla muy conseguido.

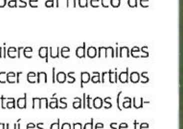
"LAS GUÍAS ILUSTRAN LA TRAYECTORIA QUE VA A SEGUIR CADA UNO DE LOS JUGADORES QUE TE RODEAN"

¡QUE ME MATO!: ¡Además de los movimientos exigidos, puedes utilizar combinaciones de botones para conseguir movimientos realmente espectaculares.

uno de los jugadores que te rodean, tanto tus compañeros de equipo como tus adversarios. De este modo, sabrás si conviene más realizar un pase corto a alguien que se quedará desmarcado, arriesgarte con un pase largo, regatear un poco hasta tener una mejor oportunidad para pasar al hueco, etc.

Con esta innovación, *FIFA* ha conseguido atorgar a su serie más flexibilidad en detrimento de los pases automáticos de las anteriores entregas. El movimiento del balón está, ahora, totalmente abierto. Los jugadores definen la potencia y la dirección de cada pase (sustituyendo la necesidad de incluir un botón para ejecutar pases al hueco). Esto te exige, no obstante, una precisión de francotirador, puesto que tú mismo tendrás que ser capaz de determinar cuánto tiempo debes mantener pulsado el botón para que el balón llegue al delantero que tienes a 30 metros de ti.

El sistema tiene detalles deliciosos. La sensación de satisfacción que produce la ejecución impecable de un pase cruzado es enorme y supera con creces cualquier atisbo de pase al hueco de toda la saga hasta la fecha.



Por otro lado, el juego te requiere que domines este nuevo sistema si quieres vencer en los partidos más duros de los niveles de dificultad más altos (auténticos huesos duros de roer). Aquí es donde se te pedirá que saques el máximo provecho de los desmarques y pases al hueco. Además, tendrás que haberte convertido en un experto del juego, pues todo fluye con un ritmo tan alto que casi no tendrás tiempo para planificar tus jugadas. La presión a la que te somete el equipo contrario es tan alta que necesitarás afilar todos tus sentidos y recurrir al instinto futbolero que llevas (o deberías llevar) dentro.

Lo malo es que esto de ver las rutas que van a seguir los jugadores es cualquier cosa menos natural. Sin embargo, cuando te acostumbras a utilizarlo, tu técnica mejora sustancialmente.

DETALLES

Una de las curiosidades más "frescas" de FIFA 2002 es la posibilidad de jugar en la fase de clasificación para el Mundial del año próximo. Nunca es pronto para empezar a prepararse, ¿no? Imagina que en los próximos doce meses tu vida cambia por completo y te conviertes en jugador profesional de primera división. ¡Hay que estar preparado para todo!

MÁS FÚTBOL

En cuanto al resto del juego, muchos de los inconvenientes de títulos anteriores han desaparecido. Se ha mejorado la IA, que ahora es más "humana" que nunca, con ataques de originalidad o de estupidez por parte de tus compañeros de vez en cuando (además de que, ahora, los equipos contrarios te sorprenden con jugadas tan estudiadas y bien ejecutadas que querrás pedirles su libreta de tácticas). La animación es suavísima, con nuevos movimientos y el clásico sistema de regates made in FIFA (que ahora es menos efectivo, pero mucho más gratificante).

EL FÚTBOL ES PURA ESTRATEGIA: Usa una cámara cenital, aleja el zoom y observa las líneas de puntos. Tendrás la sensación de estar ante un juego de estrategia, más que de fútbol.

Los estadios son geniales, con público fervoroso que acompaña tus jugadas con fuegos artificiales y el mejor césped jamás visto. De la misma forma, los comentarios han ganado en precisión y dinamismo y consiguen transmitirte la emoción que siempre le habías requerido a éstos. Las escenas de corte usan fundidos y efectos televisivos de última generación que te transportan de lleno al mundo del fútbol. Y, por supuesto, no podían faltar todos los equipos, licencias y jugadores de esta última temporada, así como los modos, ligas, campeonatos, etc. a los que nos tiene acostumbrados este título.

El FIFA de siempre con un nuevo sistema de pases que aporta mayor profundidad, dinamismo y complejidad a la saga. Éste es el mejor de la serie (y el más completo).

MOMENTO CUMBRE

EA Sports ha añadido infinidad de nuevas animaciones a los personajes, que ahora celebran los goles de más formas distintas. También los porteros hacen gala de una buena suma de acrobacias nuevas a la hora de lanzarse a por el balón.

NUESTRO RANKING

1 PRO EVOLUTION SOCCER
El denominado en Japón Winning Eleven 5, el rebautizado ISS, el inimitable, el no va más, la repanocha, la madre del cordero, etc.

2 FIFA 2002
El mejor de la serie. Aun así, no el mejor simulador de fútbol de PS2.

3 ESTO ES FÚTBOL 2002
La apuesta de Sony todavía no cuenta con la consistencia necesaria para competir con los grandes del género.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Más fluida, con un sistema de pases flexible y satisfactorio.
- El nuevo sistema de guías no resulta demasiado natural.

GRÁFICOS
+ La animación de los deportistas es impecable, como siempre.
- El aspecto de los jugadores es menos detallado de lo esperado.

SONIDO
+ Los comentarios de Manolo Lama y Paco González.
- Los efectos podrían sacar mucho más jugo al estéreo.

DURABILIDAD
+ Es la entrega más completa de la serie, tienes juego para rato.
- La dificultad extrema de los niveles más altos.

EN RESUMEN
El más completo de la serie y, gracias a los cambios incluidos, el más realista. Y sigue contando con un divertido modo multijugador.

88

RENOVADO

JUGADORES REALES: Los futbolistas son reales, como sus equipos, e incluso reconocibles. Pero no están muy detallados.

¿Y LAS RAYITAS? Cuando el adversario está en posesión del esférico, desaparecen las líneas de puntos.

DISPONIBLE SÍ

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Los rallys son una práctica arriesgada. Pero, como casi todo lo peligroso, es una caña. Por fin la PS2 puede correr, ensuciarse y abollarse; todo lo que *GT3*, de tan preciosista, no nos podía ofrecer. No nos culpes si te haces daño.

FICHA

- **DESARROLLADOR** Evolution Studios
- **EDITOR** Sony
- **GÉNERO** Simulación de Rallys
- **PRECIO** 9.990 pesetas
- **IDIOMA** Castellano
- **INFO** 1-2 Jug., DualShock 2, Memory Card, Logitech GT Force wheel

PlayStation.2

DETALLES

- Sigue las 14 etapas oficiales del Campeonato mundial de rallys.
- Compite en la temporada completa del Mundial, en la contrarreloj o en un solo rally.
- Incorpora todos los coches y pilotos oficiales (salvo a Colin McRae, conocido como Ford Driver).
- Los rostros de los pilotos se han 'transferido' al juego mediante la tecnología Digimask.

LA GRAN PANTALLA: La perspectiva interior te ofrece una vista del salpicadero y de la brumosa carretera.

El alma máter de *World Rally Championship*, Martin Kenwright, siempre ha tenido interés en destacar las diferencias entre su simulación de rallys y la opera magna de Kazunori Yamauchi, *GT3*. Al principio era de la opinión de que nunca han competido entre sí, señalando que de hecho su mayor rival era la cadena de televisión por satélite Eurosport. Luego, tras el lanzamiento de *GT3* y ya al final del ciclo de desarrollo de *WRC*, el director administrativo y cofundador de Evolution Studios afirmaba que le gustaba pensar en *GT3* como un Mercedes, y en su propio juego como un BMW; diferentes, pero a la par. Kenwright no usaba simplemente una prosa florida; *WRC* es un simulador de rallys muy especial.

Aunque las primeras capturas de pantalla llevan ya un año circulando, sólo cuando experimentas de primera mano el vasto alcance de los entornos de carreras puedes apreciarlos de verdad.

PRESENTACIÓN GLOBAL: Monos arrugados, cascos detallados y caras realistas; los pilotos son una obra de arte.

Iniciando la travesía WRC en el montañoso rally de Montecarlo, dejas atrás con gran esfuerzo las primeras y traicioneras curvas y de pronto tienes ante ti una vista de impresión. El recorrido se extiende ante tus ojos, renderizado en un 3D en tiempo real; aquello que veas será aquello por donde pases en unos segundos. Es el primer y más importante paso para establecer un realismo total en los rallys. Muchos jugones empedernidos protestaron en masa por las inconsistencias del *Formula One 2001* de Sony, e incluso de *GT3* (siendo uno de los argumentos más oídos: "no es más que un arcade de carreras"). Parece que los devotos de los deportes de motor sólo están contentos si se da cuenta de hasta el más mínimo detalle.

El jugador tiene a su disposición todos los equipos y pilotos reales y cada vehículo se maneja con sus propias rarezas y singularidades. ¿Eliges la equilibrada versatilidad del Ford Focus, el Peugeot por su alto rendimiento en el asfalto o quizá el Impreza por su color azul oscuro? Al volante, todos los matices de conducir un coche de rallys por una serie de distintas superficies han sido implementados con maestría por Kenwright y su equipo. Sobre la nieve y el hielo hace falta frenar con suavidad, y si tomas las curvas demasiado tarde te saldrás de la carretera y acabarás contra un árbol. Incluso en los recorridos de asfalto seco, la estrechez de la pista te pillará por sorpresa más de una vez. Sin embargo, con un poco de práctica te das cuenta de que una actuación de éxito se reduce a usar los frenos con inteligencia; a eso, y a correr algunos riesgos de los del corazón en un puño.

Es este factor de alto riesgo lo que hace de los rallys, y a su vez de *WRC*, algo tan atractivo. La gracia está en esas correrías cargadas de adrenalina por angostas y resbaladizas pistas forestales como la del rally Network Q del Reino Unido, o en esas maratones a través del árido desierto de Kenya, trazando curvas a todo trapo con la visión dificultada por nubes de polvo y un parabrisas roto. Es peligroso, rápido y una emoción puramente visceral. Prueba a comparar eso con los sobrios juegos de F1 y sus circuitos, y enseguida verás qué deporte se deja trasladar mejor a un videojuego.

La única crítica que se le puede hacer a *WRC*, un aspecto que puede dividir las opiniones, es la falta de contacto visual con los oponentes. Vale, esto es inherente a la competición de rallys, pero correr sólo contra el trazado y el reloj puede resultar una experiencia muy solitaria. No posee la inmediatez de llegar antes que alguien a la meta. Como única concesión encontramos el uso de un cronómetro que muestra los tiempos comparados en los puntos de control. Dicho cronómetro está en verde cuando vas por delante y rojo cuando pierdes unos segundos preciosos. Se puede sentir cierta satisfacción cuando sabes que estás siendo el mejor.

Evolution Studios puede estar orgulloso de su logro. WRC es un viaje agresivo e instintivo que muestra el no tan conocido deporte de los rallys en todo su esplendor. Como poco, el juego de carreras más brutal de la PS2 hasta la fecha.

"LA PISTA SE EXTIENDE ANTE TI EN UN 3D EN TIEMPO REAL; AQUELLO QUE VEAS SERÁ AQUELLO POR DONDE PASES"

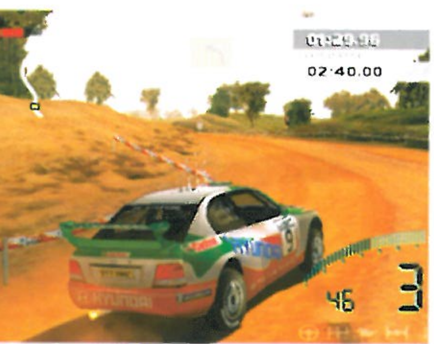
MOMENTO CUMBRE

Cuando pienses que ya dominas WRC con los sticks analógicos del DualShock 2, creemos que deberías invertir en un volante Logitech GT Force en pos de una sensación del todo nueva. ¡Experimenta la emoción de estamparte contra un árbol una y otra vez! ¡Conduce como un completo mentecato! ¡Arroja el condenado aparato a la otra punta de la sala! O sigue con el pad...

DETALLES

En el menú principal de WRC hay una opción titulada WRC Challenge; tras completar una prueba para carné de conducir al estilo GT3, se te dará un código que podrás introducir en el sitio web de www.wrc.com. Así obtendrás un nuevo código con el que desbloquear la primera etapa de un mundial virtual en Montecarlo que coincide con la prueba real. Los mejores tiempos se podrán introducir en el sitio para acceder a tres nuevos rallys. Al ganador se le ofrecerá la oportunidad de ir al rally de Chipre en marzo. Consulta el folleto de la caja del juego o visita www.wrc.com para saber más detalles.

POLVO ERES... Los coches acumulan suciedad, abolladuras y desperfectos. La caja de cambios y la dirección también se van al garete.



MENUDA CARROCERÍA, CHATINA: Los modelados de los vehículos son de un detalle magnífico, con incluso el tubo de escape en marcha y las barras antivuelco del interior.

PAPELÓN: Habrá veces en que puedas enmendar una salida horrenda en los últimos compases de un recorrido. Eso sí, pisando a fondo.

Y NOS DIERON LAS DIEZ: Los tramos nocturnos requieren mucha más atención. Si crees que correr en un rally de día es duro, tras el atardecer deberás aguzar tus sentidos.

SIGA LA FLECHA: Estar al tanto de la siguiente curva es crucial; tu copiloto te da unos consejos inestimables.

NUESTRO RANKING

1. **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP** Todos los aspectos de un rally cubiertos, excelente presentación. Te pone los pelos de punta.
2. **GTC: AFRICA** No es exactamente de rallys, pero sí un buen intento de mejorar la experiencia con escenarios rurales.
3. **PARIS-DAKAR RALLY** Mediocres rallys de larga distancia a través de tierras polvorientas.

PLAY2 OBSESSION VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Como esperabas... pero aún mejor.
- Al principio no te pasa ni una.

GRÁFICOS
+ Te dará la sensación de estar ahí.
- En algunos recorridos se ve cómo se traza la pista.

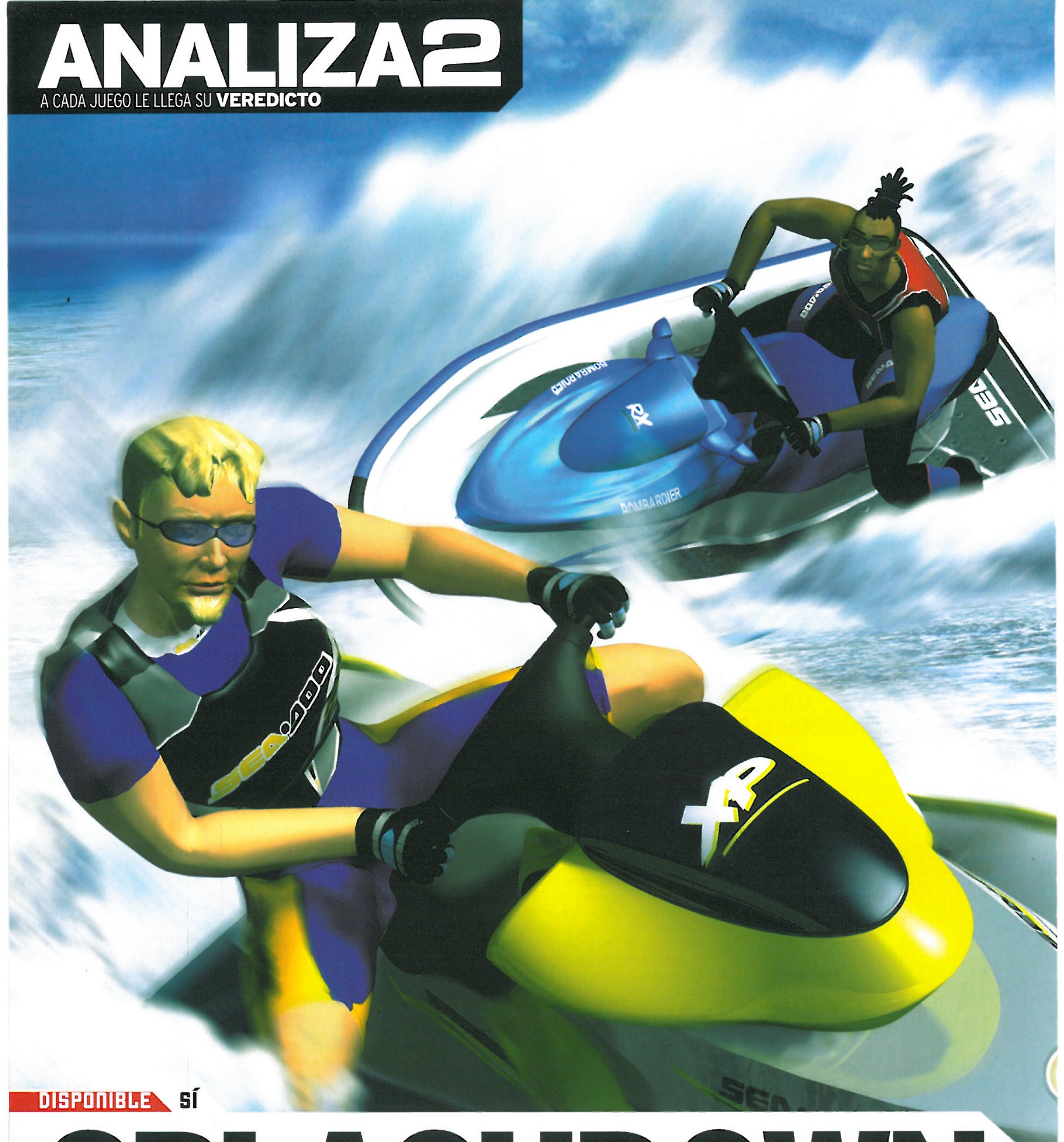
SONIDO
+ Ruidos secos, crujidos y algunas canciones pop reconocibles.
- La melodía principal te carcomerá los tímpanos.

DURABILIDAD
+ Casi 500 Km. de pista y el WRC Challenge.
- En cuanto le pillas el tranquillo, te lo pasas como si nada.

EN RESUMEN
Si eres un entusiasta de los rallys, de las carreras, de... diantre, de la PS2, deberías comprarlo. Su pinta es maravillosa y supone un gran desafío, pero sin competencia.

90

BIEN AGARRADO



DISPONIBLE SÍ

SPLASHDOWN

"ES EL ÚNICO JUEGO DE PS2 QUE TE DA GANAS DE EMPAPARTE"

ABIERTO EN CANAL: No pasa nada si empleas un poco de fuerza bruta en las carreras, pero si te pasas no tardarás en irte nadando a casa.

Tras una oleada inicial de excitación, puede que acabes dejando el título de Infogrames para que se seque.

Motos acuáticas, ¿eh? ¿Cómo es que han tardado tanto? Hemos tenido monopatines, motos de cross, BMX y tablas de snowboard, pero nada tan... pasado por agua. Admitámoslo. Las motos de agua son de lo más fardón, pero pareces un chulo de playa. Los únicos pilotos 'serios' son guiris con la piel de un cachalote y tipos hechos a sí mismos con novias de infarto y Ferraris clásicos. Pero pese al impedimento que para la imagen personal suponen las permanentes, los trajes isotérmicos fosforitos y el soft rock, Rainbow Studios ha producido uno de los juegos de carreras más engañosamente emocionantes que para PS2 existen, combinando *SSX*, *Rumble Racing* y cuatro billones de litros de líquido salado con un éxito relativo.

El agua. Miradla. Es real a más no poder, ¿no? Aparte de *MGS2* o, quizá, los charcos de ensueño de *Baldur's Gate*, nunca habíamos visto semejantes compuestos de hidrógeno. Si bien la translucidez no es *realmente* especial, el movimiento es asombroso. Mientras surcas la superficie dejando una estela, enormes chorros de espuma ultrafina humedecen la pantalla. Las olas lamen el litoral con delicadeza, zarandeando tu vehículo con amenazadores tumbos. El océano tiene el aspecto y produce la sensación de estar *vivo*. Maravillados por el delicioso fulgor cristalino del trazado de Barrier Reef, más de uno de los miembros de redacción expresó el deseo de irse a nadar. Es el único juego de PS2 que te hace venir ganas de empaparte.

Splashdown es, en esencia, un frenético juego de carreras con un componente de acrobacias disparatadas. Los controles, de una simplicidad loable, ofrecen una respuesta intuitiva y gratificante. El stick analógico izquierdo es el responsable del movimiento; el botón [cruz], de la aceleración, y los laterales, de las piruetas, y no tiene más misterio. ▸

FICHA

- **DESARROLLADOR** Rainbow Studios
- **EDITOR** Infogrames
- **GÉNERO** Carreras
- **PRECIO** 9.990 pesetas
- **IDIOMA** N/D
- **INFO** 1-2 Jugadores, Memory Card, Dual Shock 2

DETALLES

- Modo de entrenamiento mediante tutoriales con voz.
- 16 trazados, entre ellos Maui, Barrier Reef, Venecia y el Lago Ness.
- Modo Carrera, con duelos con los que aumentar tu personal.
- Ocho canciones autorizadas, incluyendo cortes de KMFDM y The Donnas.
- Modo Arcade, con las variedades de Recorrido
- Libre y recolección de globos (Cuenta Atrás) Modo Versus para dos jugadores

CHISPEANTE: Las caídas van acompañadas de impresionantes velos de espuma. Algunas gotitas en la pantalla habrían estado bien.

SALTA, SALTA, SALTA: Deberás superar pequeñas masas de tierra para avanzar por el recorrido en el menor tiempo posible, normalmente por el aire.

MOMENTOS ESTELARES: El único problema de seguir la estela de otro piloto es la molesta espuma que levanta.

MAR-TILLEANDO: En los primeros compases de una carrera, harás poco menos que dar puñetazos a los rivales para ponerte por delante.

DUELO EN EL NILO

El modo Duelo aparece entre carreras, brindándote la oportunidad de añadir nuevos corredores a tu equipo. En dichos duelos, celebrados en ridículos parques acuáticos de vertiginosos peraltes y saltos monstruosos, debes ganar en un mano a mano contra el rival que elijas. La IA está bien equilibrada, de modo que siempre tienes que dar empujones para situarte bien en las curvas cerradas. Como el circuito es básicamente una gran piscina, el agua tiene mejor aspecto que casi en cualquier otro sitio del juego.

JOSÉ LUIS PERALTES: Catapulta tu moto por la parte peraltada del trazado para adelantar al rival o bien seguir por delante de él.

POSTURITAS: Márcate tantas piruetas como puedas para mantener alto tu indicador de actuación.

¡AL QUE LE SALPIQUE, QUE SE RASQUE!

El juego está repleto de rampas de muy práctica ubicación que te permiten explorar todo un repertorio de acrobacias. Mientras que a los movimientos básicos se accede con un simple toque al stick analógico, las maniobras avanzadas precisan de complejas rotaciones al estilo beat 'em up. Cada personaje cuenta con su movimiento característico, como el 'intrigante' Gibón Espasmódico de Rafael. Cuanto más difícil es la virguería, más sube tu medidor de rendimiento. Las piruetas repetidas puntúan menos, tal como se estila en los buenos juegos de deportes extremos. Mmm, ponerte con tu moto acuática a casi 20 metros de la superficie no puede ser muy prudente...

REPETIMOS: Usa el control dinámico de cámara para regodearte con tus acrobacias más espectaculares.

AGUA-FIESTAS: La pantalla de la intro te recuerda que intentar este tipo de cosas es peligroso. Pues vale.

CULO INQUIETO: Levantar tu mantecoso trasero con la moto en el aire no reporta beneficios inmediatos...

ESO ES IMPULSO: ...pero si aguantas para ejecutar un 'Heart Attack' o un 'Superman' mejorarás velocidad.

QUITA, QUITA: Con los movimientos personales, el manillar no significa nada.

▸ Lo ingenioso es la forma en que tu aparato responde al stick analógico. Tira hacia delante y el morro de la moto se hunde en el mar; tira hacia atrás y patinará sobre el agua, haciéndote aumentar la velocidad. Con la práctica, verás cómo corriges tus saltos de forma instintiva mediante leves toquecitos, acuchillas el océano para efectuar giros precisos y te echas atrás para maximizar la velocidad. Da la auténtica impresión de que estás peleándote con el mar.

Las piruetas están muy bien integradas con lo que son las carreras en sí. Sólo has de pulsar un botón lateral y darle un toque a una dirección analógica —la influencia de *SSX* se deja notar, y mucho— para marcarte un agarrón imposible. Las acrobacias de nivel básico, como el 'Shin Grabs' o el 'Heart Attacks', se pueden ejecutar según se te antoje, mientras que las maniobras complicadas como el 'Wu Ping Crane' requieren de múltiples pulsaciones y rotaciones. Culminar un movimiento difícil incrementa tu Medidor de Actuación, aumentando así la velocidad y manejo de tu moto acuática. Si te la das o te pasas un giro señalizado, el medidor disminuye. Simple, ¿no?

ESO NO SE TOCA

Hay un modo de entrenamiento para que te vayas acostumbrando al manejo, repleto de comentarios de un paternalismo insufrible. "Te convendría vigilar con eso", suelta una voz femenina cuando te estampas contra un poste de hormigón. Los tutoriales emplean el tono que usarías con un niño pequeño; sólo les falta despeinarte amorosamente para ser más condescendientes. Las voces de los pilotos son igual de crispantes. El personaje francés exclama "Sacré bleu" cada vez que cae. No, en serio. Otras de las perlas del juego son cosas así como "No problemo", "Tope, colega" y "Game over, tío", todo pronunciado con un deje de 'buen rollito' a lo Keanu Reeves en sus comienzos que, más que molar, te da ganas de comerte los puños de pura rabia.

Es en el modo Carrera donde te pasarás la mayor parte del tiempo. Elige un personaje 'radical' y gana carreras para acceder a nuevos circuitos. El éxito depende de un sistema de puntos escalonado, de

DE POSTAL: La ambientación es irreprochable. A unos efectos de agua geniales se les unen unos cielos de un preciosismo arrebatador.

MOMENTO CUMBRE

Tira el stick analógico hacia delante para que tu moto cabecee en la espuma. Si llevas suficiente velocidad, puedes usar tu fuerza de ascensión natural para pegar un brinco fuera del agua. Si echas el stick para atrás al salir, la moto da un giro de 360º. Pura pericia.

"LAS CARRERAS SON DIFÍCILES. UN ERROR PUEDE MARCAR LA DIFERENCIA ENTRE EL ÉXITO Y EL FRACASO"

DETALLES

En 1968, a la compañía canadiense Bombardier Inc, famosa por sus motonieves, se le ocurrió una idea similar para el agua. Así, Bombardier fue la primera en fabricar las motos acuáticas tal como hoy las conocemos.

modo que si te impones con autoridad en unas cuantas carreras sólo te hará falta acabar, pongamos, cuarto, para pasar al siguiente recorrido. Cada dos trazados se te invita a un duelo: una carrera de uno contra uno en un parque acuático alucinante. Si ganas, el rival se une a tu equipo de competición, incrementando tu lista de personajes. Como en *SSX*, cada uno tiene sus habilidades únicas. Pero al contrario que en *SSX*, todos poseen unas prodigiosas condiciones atléticas: uno gordo con una velocidad punta de aúpa, uno pequeñito con un buen giro... etc.

Los circuitos son la estrella de la función. Desde los lloviznosos y ennegrecidos ríos de los Everglades de Florida hasta las espumosas aguas de Barrier Reef en Australia, apenas hay un momento deslucido. Y lo mejor de todo es que realmente tienes que explotar el terreno si quieres tener éxito, anticipándote a cada curva, colocándote bien en las zonas turbulentas y aprovechando las olas para saltar las pequeñas obstrucciones. Sufrirás auténticos altibajos emocionales.

ROMPIENDO LAS OLAS

Las carreras son difíciles. No es que sean imposibles, pero sí exigentes. Incluso en el nivel Fácil. Un error puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Si un competidor te tira de la moto, ya te puedes despedir de la carrera. Cada nivel sigue la fórmula perfecta de practicar-maldecir-volver a empezar, que culmina en una alegría indescriptible cuando por fin derrotas a la competencia. Tus adversarios son agresivos, taimados y tan proclives a cometer algún error como tú. Si bien no existen atajos descarados, hay campo abonado para recortar por las curvas y perfeccionar tu trazada. Las reñidas carreras te reclaman una y otra vez; bueno, al menos hasta que has desbloqueado todos los circuitos. Por desgracia, una vez que has logrado acceder a todo, se desvanece ese deseo ardiente de volver a jugar. La dinámica correr-saltar-maldecir es la misma de un recorrido a otro, no hay momentos que destaquen de verdad. El modo para dos jugadores es divertido durante un tiempo, y hay subjuegos de recogida de globos. Pero a menos que *de verdad* quieras desbloquear todo el guardarropía de cada corredor (un montón de trajes de baño casi idénticos), puede que no tengas paciencia para seguir dale que te pego.

Por mucho que te divierta haciéndote proferir reniegos, *Splashdown* es, en esencia, bastante limitado. Aparte de una espuma de impresión, apenas hay nada que no hayamos visto ya; es un pastiche salado de *SSX*, *MX Rider* o cualquier otro juego de deportes extremos que te venga a la cabeza. En sus mejores momentos, cuando te abres paso a empujones por entre el pelotón, casi no hay quien le tosa pero, sin la tensión de las carreras competitivas, la emoción se diluye. El sistema de acrobacias no es lo bastante complicado como para que valga la pena por sí solo.

No es un juego de guays, pero, claro, el problema de ser de guays, de odiar todas las tendencias populares y mostrar una indiferencia implacable, es que no es muy divertido. A veces simplemente tienes ganas de enfundarte unos calzones fosforitos y gritar como un descosido. En Splashdown, esas emociones horteras y efímeras están a la orden del día, y con tu credibilidad a salvo en la intimidad de tu hogar.

FUERTES 'MANEJADAS': Estarás convencido de ir sobre agua, pero puedes tardarás en habituarte al manejo.

NUESTRO RANKING

1 MX 2002
Motos. Tierra. Piruetas. Carreras. Y, cosa curiosa, todo muy bien hecho.

2 SPLASHDOWN
Motos acuáticas. Agua. Piruetas. Carreras. Un juego vivificante a ratos pero empañado por una estructura repetitiva.

3 MX RIDER
Motos. Tierra. Piruetas... Entretenido, pero de aristas menos pulidas que MX 2002.

PLAY2 OBSESSION VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Dinámica instintiva, carreras gratificantes.
- Piruetas simplistas, sensación de cierta 'pesadez'.

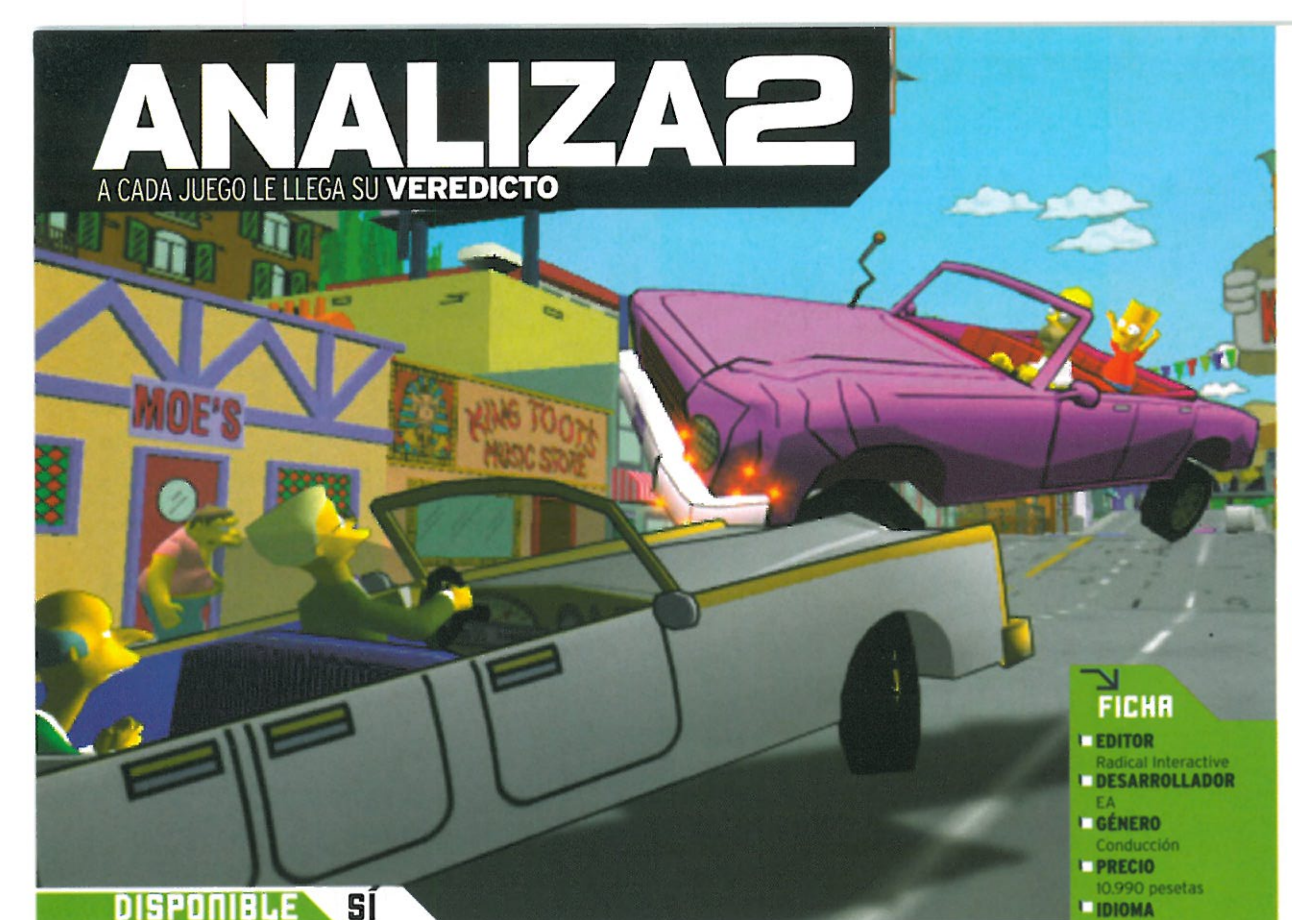
GRÁFICOS
+ Olas impresionantes y reflejos relucientes.
- Algún que otro fallo y distancias de trazado perceptibles.

SONIDO
+ Algunas excelentes melodías y chapoteos adorables.
- Algunas melodías horribles y unas voces odiosas.

DURABILIDAD
+ Muchos circuitos, muchos retos.
- Repetitivo, sin un auténtico incentivo para volver a jugar.

EN RESUMEN
Se te lleva en volandas y de repente te deja caer. Unas carreras absorbentes y segregadoras de adrenalina no enmiendan la falta de innovación.

TURBULENTO



DISPONIBLE SÍ

THE SIMPSONS ROAD RAGE

Date una vuelta por Springfield en la piel de Bart Simpson mientras te diviertes al estilo *Crazy Taxi*.

Tras *Simpsons Wrestling*, el hombre que concibió a la familia animada más famosa del mundo, Matt Groening, decidió involucrarse en otros proyectos que llevasen su marca. Lo cual está muy bien, ya que, a pesar de que sus ventas no estuvieron nada mal, *Wrestling* tenía tanta gracia como ver a Pedro Ruiz bailando ballet.

Lo primero que ves mientras el juego se carga es a Bart jugando a un videojuego y a Homer ordenándole que lo apague. Sin duda, una escena típicamente Simpson. De momento, vamos bien.

Comienzas el juego pudiendo utilizar cualquiera de los personajes de nuestra familia favorita; Bart utiliza un coche de juguete que le birló a Martin Prince, Lisa tiene un coche eléctrico robado, el abuelo conduce su pulido kart , Marge el masculino Cañonero y Homer el abollado coche morado de la familia. Todos ellos han sido transformados en descapotables, pero ¿qué más da eso? Esto es más como jugar a *Crazy Taxi* y menos como *GTA3*. Dejando aparte esta pequeña concesión a lo práctico, enseguida reconocerás los detalles más obvios de la serie, tales como personajes recurrentes como Gill o paisajes como el montón de neumáticos ardiendo. Incluso le arrancarás la cabeza a Jebediah Springfield si chocas contra su estatua.

Los modos de juego son los esperados: el modo contrarreloj dentro del Historia, el más suave Carrera Dominical y los modos de Misión. Hay un total de diez misiones que involucran a diferentes personajes de la serie, y créenos: cuando llegues a la octava el nombre de Lisa Simpson aparecerá en tus peores pesadillas. Son poco complicadas y las encontrarás desesperantemente lineales. Punto éste que, odiamos tener que reconocerlo, es donde *Road Rage* nos decepciona. E manejo de los mandos es exactamente igual que er *Crazy Taxi* y con todo lo grandes que son los escena rios, en ningún momento se te da opción a combati lo repetitivo de recoger y dejar personajes conocidos Es tan exigente que hay veces en que te olvidas de lo divertido que puede llegar a ser dejar a Ned Flander a las puertas del Badulaque con Homer llevando su atavíos de Rey Quitanieves.

No es una pérdida total, los fans de Los Simpsons saltarán de alegría con cada viaje. Sin embargo, no es el clásico de Homer que todos esperábamos.

"INCLUSO LE ARRANCARÁS LA CABEZA A JEBEDIAH SPRINGFIELD SI CHOCAS CONTRA SU ESTATUA"

DETALLES

- **Bart es un gran fan de los videojuegos y en más de una ocasión lo hemos podido ver en la serie echando unas partiditas a *Lenny the Looter* y Granny's House. Lástima que los de EA no pensaran en incluirlos como extras desbloqueables, ¿verdad?**

LA LEY DEL MÁS FUERTE: Tienes que conseguir el pasajero y dejarlo en su destino antes que el otro o bien birlárselo a tu oponente.

FICHA

- **EDITOR** Radical Interactive
- **DESARROLLADOR** EA
- **GÉNERO** Conducción
- **PRECIO** 10.990 pesetas
- **IDIOMA** Castellano
- **INFO** 1-2 Jugadores, Memory Card, DualShock 2

DETALLES

- Más de 25 personajes de la serie.
- Modos de juego Historia, Carrera Dominical y Misión. Modo para dos jugadores uno contra otro.
- Seis áreas de Springfield para poder perderte sin problemas.
- 17 personajes disponibles desde el principio (comienzas con la familia Simpson para poder conseguir a Apu, el jefe Wiggum, Flanders y muchos más).

CON TODO DETALLE: Dejando aparte algunas excepciones, los personajes tienen unos acabados 3D fantásticos.

TENGO UN TRACTOR AMARILLO... Te esperan diez misiones a completar con distintos personajes, entre ellas Willy destrozando aparadores de prensa.

HOGAR DULCE HOGAR: Krusty lleva a Apu por un atajo y a través del destino soñado de Homer, la destilería de Duff.

NUESTRO RANKING

1. **CRAZY TAXI** Incluso excluyendo a algunos de los mejores personajes de todos los tiempos, Sega aún es la mejor. Su manejo tiene mayor profundidad y variedad.
2. **THE SIMPSONS ROAD RAGE** Mucha diversión pero algo repetitivo tras pasar un rato con él. Visualmente no es todo lo bueno que podría ser.
3. **SMUGGLER'S RUN** El tercero de la lista fue el primero en aparecer. A ver qué tal es la segunda entrega.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Crazy Taxi con un modo para dos jugadores bastante decente...
- ... y toda la vacuidad de un arcade muy poco complicado.

GRÁFICOS
+ Buenísimas animaciones y detalles del mundo Springfield y buena velocidad
- Elementos que aparecen de la nada y angulosidades en las colisiones

SONIDO
+ Si cierras los ojos creerás que estás ante la serie original...
- Excepto por el detalle de ser un mismo capítulo que se repite constantemente

DURABILIDAD
+ Un montón de cosas que conseguir y un modo para dos genial
- Modo Historia corto y jugabilidad muy simple.

EN RESUMEN
No es para que te quemes el cerebro... pero son los Simpsons. Es mejor en comparación con el espantoso Simpsons Wrestling de PSone.

81

KRÚSTICO

ME MOLA SER MALO: ¿Tienes coche? ¿Tienes arma? Tienes diversión. Aquí encontrarás ruedas y tiroteos a lo grande.

DISPONIBLE SÍ

GRAND THEFT AUTO 3

La delincuencia digital nunca ha sido tan expansiva y divertida como aquí. El crimen está mal visto, pero es un genial argumento para un juego.

FICHA

- **DESARROLLADOR** DMA Design
- **EDITOR** Proein
- **GÉNERO** Simulador de vuelo
- **PRECIO** 10.990 pesetas
- **IDIOMA** Castellano
- **INFO** 1 Jug., DualShock 2, Memory Card.

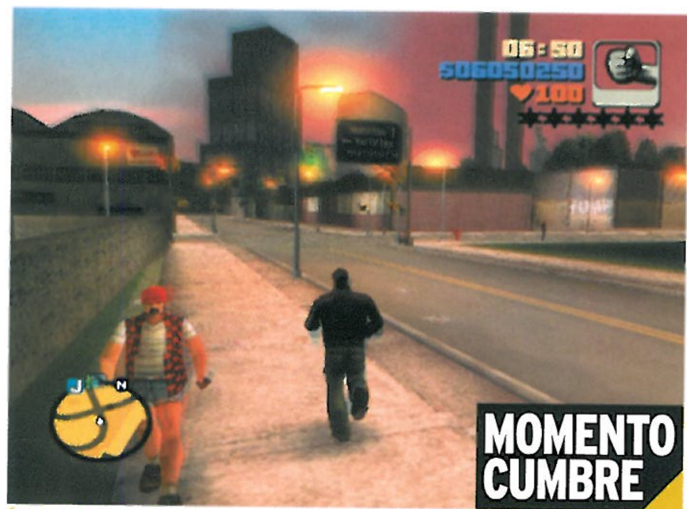
DETALLES

- Clima y hora del día variables.
- Dinero y puntos extra por realizar ciertas hazañas.
- Diez armas, entre ellas escopetas, cócteles molotov, granadas y bazookas.
- Ocho emisoras de radio con más de tres horas de música y diálogos.
- Conduce un taxi, una ambulancia o un coche de policía.

YO Y MI BATE: Hasta hace poco, no tenías más que unos papeles y una mirada vengativa. ¿Te acuerdas de Los Intocables?

Prohibid este perverso juego. No, no, es broma. Lo primero que verás (lo primero que verá cualquiera con un mínimo de curiosidad) en *GTA3* es que te deja hacer absolutamente lo que quieras. Desde atracar a viejecitas con un bate a tumbar coches de policía. Tu único límite es tu propio nivel de depravación (y eso, en las oficinas de PSO2, no es mucho límite). Es muy fácil pasar de la experimentación inocua a la más terrible sed de sangre. Te sorprenderá lo rápidamente que provocarás baños de sangre como un Joe Pesci vengativo. Pero lo que no verán los periódicos sensacionalistas ni los grupos de padres indignados es que éste no es el atractivo principal de *GTA3*.

Sí, hay cierto grado de culpa en el placer de hacer volar peatones como bolos de carne, pero cuando disminuye la subida de adrenalina y llega la calma, aprecias las pequeñas cosas que hacen tan maravilloso este juego.



ÉSTA ES MI GENTE: Si le haces un repaso a uno de estos divertidos obreros de la construcción, sus compañeros te darán una lección.

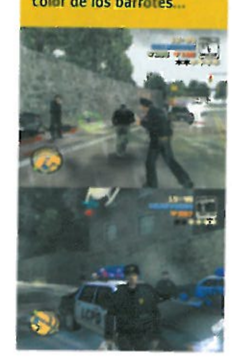
Los habitantes de Liberty City ya no son las esponjas de balas impasibles de antes. Algunos salen corriendo gritando cuando ven a un loco con un Kalashnikov, pero algunos se defienden. Los mafiosos tienen sus propias armas y los policías a veces son tan irresponsables como los criminales, dejando un rastro de coches apilados en el calor de la persecución. Los coches se deforman visiblemente; si empieza a salir humo amarillo del tuyo, ya puedes empezar a correr. El tiempo que hace y la hora del día son aspectos clave. La niebla y la lluvia hacen empeorar la visibilidad y aumentan el peligro, y el tráfico disminuye de noche, con lo que es más fácil que te atraquen.

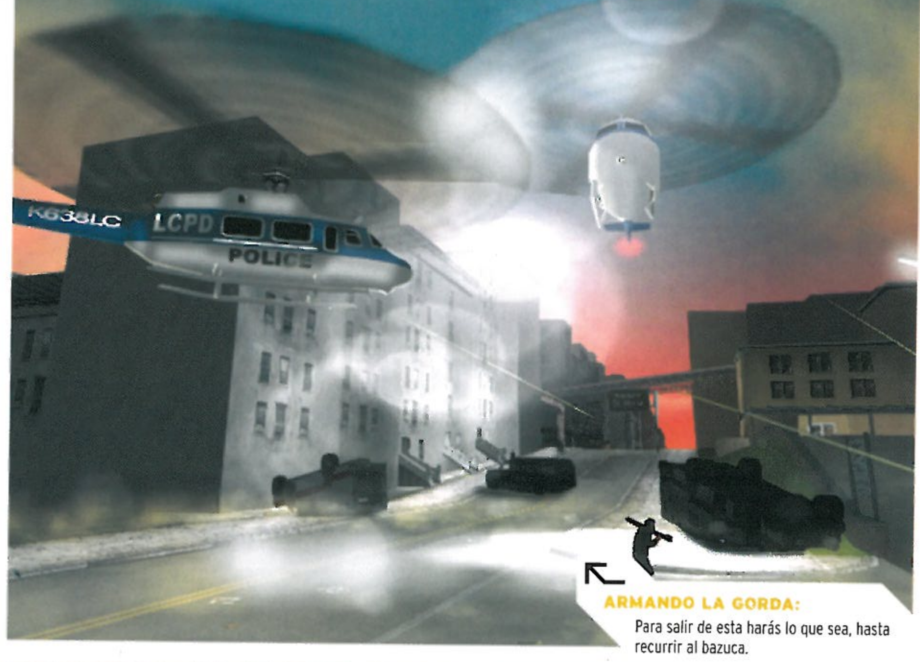
En realidad, *GTA3* no es más que una enorme y amoral caja de sorpresas. No importa qué es lo que haces. Y por esto las misiones son tan divertidas.

Un ejemplo típico: te piden que liquides un jefe del contrabando de drogas en el abarrotado barrio de Chinatown. La primera vez te plantas ahí por la cara, pero él desaparece en su Chevrolet mientras sus secuaces se encargan de ti con bates de béisbol. Te das cuenta que hace falta algo de sutileza. Al segundo intento, examinas la zona, encuentras su coche y lo saboteas. Te introduces en su escondrijo, te deshaces de los guardias con una pistola del doce y, finalmente, le liquidas cuando trata de huir a pie. Hasta hubieras podido aparcar ahí tu propio coche y haberlo atropellado. Algunas misiones parecen algo lineales en comparación con el resto del juego, pero esto tiene fácil solución.

MOMENTO CUMBRE

Huyendo de la justicia después de sembrar el caos, te desesperas. Te sales de la carretera, abandonas el coche a rastras y te das a la fuga. Pero con equipos de SWAT y helicópteros a la caza, es sólo cuestión de tiempo. Dentro de poco verás el color de los barrotes...





ARMANDO LA GORDA: Para salir de esta harás lo que sea, hasta recurrir al bazuca.

EL COCHE FANTÁSTICO: Para tener alguna opción en las carreras necesitarás este monstruo. Tampoco está mal para las fugas.

EN EL PUNTO DE MIRA: ¿Cansado de la lucha cuerpo a cuerpo? Hazte profesional y consigue este rifle de largo alcance brutalmente efectivo.

"CUANDO DISMINUYE LA SUBIDA DE ADRENALINA Y LLEGA LA CALMA, APRECIAS LAS COSAS QUE HACEN TAN MARAVILLOSO ESTE JUEGO"

DETALLES

Un estudio sobre el crimen afirma que hay unos 1,8 millones de crímenes realizados sobre coches cada año.

A LA TUYA

Si te cansa la rígida jerarquía del mundo criminal, hacerte con otro vehículo abre un nuevo mundo de posibilidades. Taxis, coches de bomberos, ambulancias y coches de policía ofrecen misiones a vigilantes dispuestos a velar por la gente. Además, los paquetes escondidos y las cabinas telefónicas te ofrecen oportunidades de juego adicionales, desde carreras callejeras al estilo *Midnight Club* a lluvias de fuego con una M-16 sobre la banda rival. Esto es sólo una parte de lo que esconde *GTA3*. Lo que dicen las emisoras es de lo más divertido (nos encantó el debate sobre la violencia en los videojuegos), pero si esto no te gusta del todo, puedes compaginar tus fechorías con algo de ópera ligera. Hay muchos otros detalles que te dejan atónito: la policía dibuja siluetas de tiza alrededor de los cadáveres, los equipos médicos hacen reanimación cardiopulmunar y los camiones dejan un notable rastro de polvo.

¿No te motiva estar delante una horda de policías gritando "¡Soy el rey del mundo!" o lanzarle cócteles molotov a las ambulancias? Pues bueno, pero si la idea de jugar a Crazy Taxi con los tiroteos de Unreal Tournament te suena a la verdadera gloria que es, entonces bienvenido a la hermandad del crimen.

AL MAR: Hazte con un veloz coche de policía y trata de conseguir puntos realizando una de las muchas pruebas que encontrarás en Liberty City.

NUESTRO RANKING

1. **GRAND THEFT AUTO 3**
   Tan poco tiempo y tanto crimen por hacer. Robo de coches, extorsión, atropellos, golpes, guerras de clanes, robos... ¿Cómo vas a absorberlo todo?
2. **CRAZY TAXI**
   Olvídate del Código de Circulación mientras tratas de sacar unas pelillas.
3. **SPY HUNTER**
   Coches y pistolas en el lado bueno de la ley.

PLAY2 VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Maquiavélico criminal o psicópata: nunca has sido tan libre.
- El combate cuerpo a cuerpo puede resultar algo complicado.

GRÁFICOS
+ Atractivos y elegantes, con una miríada de toques guapos.
- Los ángulos de cámara no ayudan en los tiroteos.

SONIDO
+ Música, insultos, explosiones y súplicas fantásticos...
- Ejem... ¿lo que dicen los peatones es repetitivo?

DURABILIDAD
+ Horas de diversión incluso antes de preocuparte por el juego
- Las misiones pueden resultar algo anticlimáticas.

EN RESUMEN
Puede que te atraiga el encanto de lo inmoral, pero lo que te atrapará es el cuidado de los detalles. De lo más impresionante que se ha visto en la PS2.

94

CRIMINAL

EXPLOSIONES DE PELÍCULA: Si provocas una explosión, la pantalla vibra y se ensucia para hacerte sentir realmente culpable.

SACA BUENAS NOTAS
Las piruetas son imprescindibles en el juego, ya que se te otorgará una puntuación en base a tus habilidades.

DISPONIBLE SÍ

AIRBLADE

¿Consideras que las ruedas no están hechas para ti? Prueba entonces con esto, aunque flotar tampoco es precisamente fácil...

Todos nos acordamos con gratitud de Regreso al Futuro II. Gracias a esta película ahora tenemos muy alto el listón de calidad en cuanto a juegos de patinetes volantes. ¿Te quieres involucrar en un plan para evitar que el mundo se quede sin tecnología de levitación asequible? ¡Bien! Y no te preocupes, hay piruetas a montones para fardar de tu nuevo "vehículo".

Los chicos de Criterio Studios han pensado en todo para que lo que pensabas que hasta ahora era una fantasía sea un poco más real. ¿El guión? Es tan sencillo como el mecanismo de un sonajero, hay algunas escenas de corte explicativas y seis niveles que giran alrededor del golpeo y derribo de cosas por medio de girar alrededor, embestirlas o hacer piruetas sobre ellas.

Al igual que *Tony Hawk's*, *Airblade* te señala grupos de objetivos, los cuales re-

ALLÁ VOY: Kat, la amiga de Ethan, es uno de los personajes a desbloquear. Todos estos realizan movimientos únicos y personales.

ESTAR AL NIVEL: Tus objetivos están marcados por Kat, pero cuando conoces el nivel puedes acometer tareas siguiendo una secuencia.

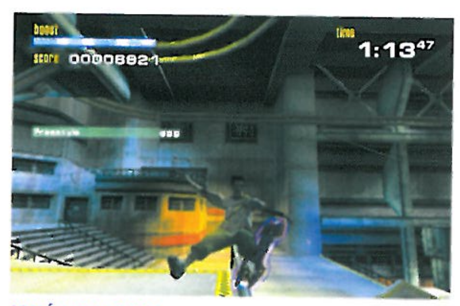
FICHA
- **DESARROLLADOR** Criterion Studios
- **EDITOR** Sony
- **GÉNERO** Patinaje
- **PRECIO** 9.900 pesetas
- **IDIOMA** N/D
- **DETALLES** 1-2 jugadores, Dual Shock 2, Memory Card

DETALLES
- Modos de entrenamiento, Estilo libre, Historia y Competencia por puntos.
- Modos Showoff, Fiesta, Capturar la cinta, Competencia de piruetas y Competencia por puntos para dos jugadores.
- Cinco personajes jugables que desbloquear.
- Seis niveles de historia y una gran área de entrenamiento.
- Los extras del DVD incluyen ilustraciones, un reproductor de música y un documental sobre Cómo se Hizo.

BARRA LIBRE: En los últimos niveles harás equilibrios entre edificios. Usa L1 o L2 para conseguir mayor velocidad.

CADENA SIN FIN: Usa las barras que encontrarás en los niveles para encadenar tus movimientos. Algunas misiones pueden ser completadas con una única gran combinación.

"LLEGARÁS A SER UN AS DE LA INGRAVIDEZ AL COMIENZO DE CADA MISIÓN PARA EVITAR QUE EL TIEMPO SE TE ECHE ENCIMA"



¡QUÉ ME MATO!: ¡Además de los movimientos exigidos, puedes utilizar combinaciones de botones para conseguir movimientos realmente espectaculares.

quieren normalmente ser destruidos. La diferencia radica en que aquí tienes que llevar a cabo *todos* en un tiempo límite a fin de poder progresar en el juego. Si la pifias en el último tramo del recorrido, tendrás que volver a empezar. En realidad, esto te garantiza que llegarás a ser un as de la ingravidez al comienzo de cada misión, pero se te saltarán las lágrimas mientras contemplas el gran objetivo y el reloj desgrana segundos al saber de sobra que tendrás que volver a empezar para poder tener una oportunidad de hacer las cosas bien.

Para ser francos, una vez tengas claros los objetivos será fácil conseguir algunos sin problemas. Pero otros necesitan que los desbloquees, lo que limita tus opciones de destruir el escenario para centrarte en conseguirlos.

La variación con respecto a la jugabilidad clásica llega una vez que dominas todos los niveles. Al estilo de la mayoría de juegos japoneses, se te otorga una puntuación tras terminar cada uno. Y para conseguir desbloquear todos los secretos del juego, vas a tener que sacar el máximo de ti mismo. En lugar de hacer piruetas básicas, te verás obligado a combinar vandalismo con arriesgados giros y movimientos.

UN CHAVAL INQUIETO

El problema del sistema de piruetas de *Airblade* es que se parece demasiado a una mala imitación del de *Tony Hawk*, copiando las reglas básicas, pero descuidando todos los detalles que hacían de éste un sistema adictivo. Te puedes desplazar por los bordillos eternamente, la tabla se endereza sola en las half pipes y el elemento de saltar de coche en coche es poco menos que inexistente. De hecho, sólo te caes de la tabla cuando chocas contra un guarda de seguridad o si impactas contra una pared al intentar hacer una pirueta. Por otro lado, el elemento "flotador" añade otra dimensión a tu arte sobre la tabla. Un simple toque a ◎ hace posible que consigas enormes paseos aéreos.

Si bien hay algo que incomoda en el pedante clon de Gap, Ethan, es difícil no soltar un alarido de triunfo cuando consigues superar toda la longitud de un panel de anuncios. La física de la tabla hace que siempre tengas la convincente sensación de estar desplazándote sobre un cojín de aire, si bien al principio la sensación es de cierta imprecisión. Es algo parecido a la adaptación que tuviste que conseguir para pasar de jugar a *Ridge Racer* a dominar *WipEout*. Finalmente, el modo para dos jugadores añade durabilidad, pero el modo que más destaca es el Showoff, que te hace entrar en una guerra de piruetas y acrobacias para ganar el pulso.

En resumen, es difícil considerar *Airblade* otra cosa que una vuelta de tuerca sobre *Tony Hawk*. Una historia creíble, con francotiradores que te disparan de verdad, objetivos dentro de lo verosímil (aunque tengas que destrozar algún panel de anuncios para *no llamar la atención*) que podría haber sido la respuesta a nuestras plegarias de juegos de patinaje.

En realidad es una compra imprescindible para los que se ven reflejados en Ethan: modernillos que encuentran en el monopatín su leitmotive. Sin embargo, para los demás, es un juego menos bueno que sus primos de la primera división.

DETALLES

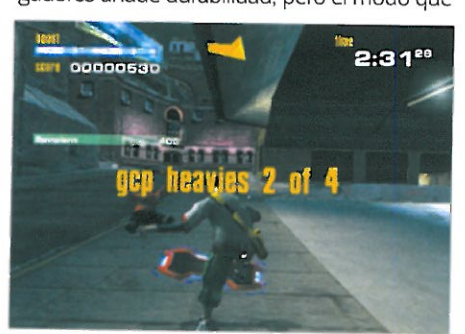
- Conseguir la cantidad necesaria de puntos te facilita que juegues como cualquiera de los componentes de la pandilla de Ethan. También hay un área de patinaje aparentemente inalcanzable en el nivel de entrenamiento. Mmm...

MR. DESTRUCTOR: Las misiones tienen normalmente un elemento destructivo. Utiliza ◎ para girar usando este poste de cámara de control ciudadano y luego destrúyela.

MOMENTO CUMBRE

Cada vez que destrozas algo, la cámara cambia a un plano muy general, pero no dejas de tener el control, lo que te permite alejarte del escenario de tus diabluras silbando una canción.

¿DÓNDE ESTÁ EL SUELO?: Hasta los movimientos más suicidas requieren sólo tres toques de D-pad.



¡SORPRESA!: "¡Ven si te atreves!" fue lo último que gritó el guarda antes de abalanzarnos sobre él con una maniobra perfectamente estudiada.

NUESTRO RANKING

1. **TONY HAWK'S PRO SKATER 3** Repleto de momentos estelares que dejan al resto por debajo.
2. **AIRBLADE** Más atención puesta en el modo Historia hubiera convertido a éste en Driver si Tony Hawk's fuera Gran Turismo.
3. **ESPN X GAMES SKATEBOARDING** La inventiva volcada en los niveles no disimula un juego no tan bueno como los otros dos.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Jugable sin dificultad alguna con un potencial para piruetas espectacular.
- Algo simple en comparación con el trabajado Tony Hawk's 3.

GRÁFICOS
+ Los escenarios de la ciudad se mueven a velocidad de miedo.
- Animaciones entrecortadas ocasionales y algunas angulosidades.

SONIDO
+ ¿El sonido del aerodeslizador?
- Música repetitiva hasta el aburrimiento y voces irritantes.

DURABILIDAD
+ Repetirás una y otra vez hasta conseguir la secuencia perfecta.
- El modo Historia se termina en menos de un día.

EN RESUMEN
No lo suficientemente atractivo como historia y no tan profundo como para ofrecer un potencial de piruetas ilimitado. Complicado, pero divertido.

82

FLOTANTE

LOS TRABAJOS DE HÉRCULES
Hay montones de blancos a los que apuntar con tu rifle, así como los usuales bonus.

INFO
- **DESARROLLADOR** Konami
- **EDITOR** Konami
- **GÉNERO** Shoot 'em up
- **PRECIO** 10.490 pesetas
- **IDIOMA** Inglés
- **DETALLES** 1-2 jugadores, Memory Card, DualShock 2, cable i-Link.

DETALLES
- Tres modos de juego diferentes: Historia, Original y Entrenamiento.
- Posibilidad de juego a dos por medio de enlace i-Link.
- Escoge entre dos jugadores, cada uno de ellos con una ruta diferente a lo largo del juego.

DISPONIBLE SÍ

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

De nuevo tienes todo a tiro en el segundo juego de francotiradores de Konami. ¿En qué se diferencia de la primera entrega?

A no ser que los juegos de disparos con mira telescópica se conviertan en una moda que arrase con todo, es muy poco probable que veamos periféricos que nos hagan recrear las emociones vividas con la recreativa de *Silent Scope* en nuestro comedor. Desposeído de su característico rifle, *Silent Scope* se transforma en Ryu sin su Puño Dragón, Son Goku sin su Kamehame o Jak sin Daxter. En esencia, sigue siendo lo mismo, pero hay algo que le falta.

Aunque careciera del equipamiento necesario, la conversión del año pasado nos impresionó para bien. Así qué, ¿qué puede haber en esta nueva entrega que nos haga salir a comprar el juego otra vez? Básicamente la regla con los juegos de disparos es que la secuela contenga también el modo para dos jugadores. Y aquí sí lo tienes. El problema viene ahora; para sacarle todo el jugo a esta secuela, necesitarás otro televisor, otra PS2 y otra copia del juego.

Dejando aparte el asunto de enlace, *Silent Scope 2* contiene dos modos principales de juego; el Arcade con argumento propio y el Original, en el cual hay tres misiones extra que no había en la recreativa. El gastado argumento del Modo Historia gira en torno a acabar con un grupo de terroristas en el transcurso de una serie de persecuciones y ataques. Tienes la opción de poder encarnarte en Jackal o Falcon, dos francotiradores, cada uno de los cuales toma una ruta ligeramente diferente al otro y proporcionando así dos perspectivas de juego. En las presentes circunstancias, eliminar terroristas a balazos toma unos derroteros totalmente nuevos. Pero viendo el juego como lo que es a simple vista, no es más que mucha diversión y poco uso del cerebro. Métete en el modo Cooperativo y multiplica así el factor destrucción por cinco.

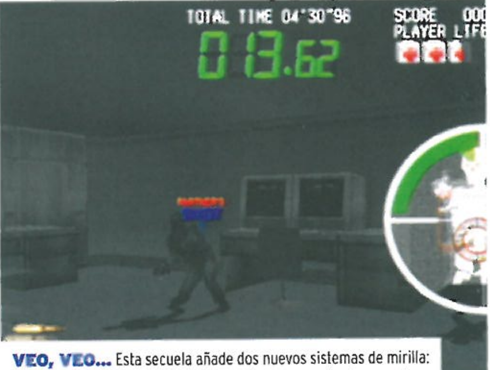
Desgraciadamente, te verás contando cada minuto de diversión del juego, ya que en total el juego principal sólo consta de veinte minutos. Sí, es así. Ni uno más ni uno menos. Los juegos de disparos no son conocidos por su longevidad, y *Silent Scope 2* no va a cambiar esto.

MALA PUNTERÍA

Además de la sensación de no recibir gran cosa por lo que pagas, hay otra gran decepción y es que el DualShock 2 carece de la precisión necesaria, tal como pasaba el año pasado. Los difíciles disparos a la cabeza son aún más difíciles debido a que tu mirilla se desvía del objetivo al más mínimo toque del stick analógico.

En resumen, sólo los fanáticos de la serie que quieran pulir sus habilidades con las armas querrán hacerse con el juego.

DETALLES
- El ejército dispone de cuatro armas diferentes para uso de sus francotiradores; con ellas se puede acertar un blanco a nada menos que 600 metros de distancia.



VEO, VEO... Esta secuela añade dos nuevos sistemas de mirilla: Rayos X e infrarrojos. Ideal para acabar con malvados en situaciones de luz escasa.

NUESTRO RANKING
1. **TIME CRISIS 2** Más completo que sus rivales; aquí cuentas con un periférico-pistola y el modo a pantalla partida es muy jugable.
2. **SILENT SCOPE 2** El añadido del modo para dos es una mejora sobre la versión del año pasado, pero aún le falta potencia de tiro.
3. **SILENT SCOPE** Casi inevitablemente enterrado por su descendiente multijugador.

VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Saca bastante rendimiento al Dual Shock 2...
- ...pero la recreativa tenía un maravilloso rifle.

GRÁFICOS
+ Bien resuelto y con efectos de rayos X e infrarrojos muy potentes.
- Todos los malos son iguales.

SONIDO
+ Efectos convincentes y acción ambiental conseguida.
- Los diálogos aburrirían a Steven Seagal.

DURABILIDAD
+ Más modos de juego de los que se encuentran en la recreativa.
- Hay emoción, pero dura menos que un suspiro.

EN RESUMEN
Algunos extras y la posibilidad de juntar dos consolas son atractivos, pero toda una noche con Silent Scope 2 es más que suficiente.

73

CARNE DE CAÑÓN

VOOOLAAARE: Cargarse objetos estratégicos del fondo puede dar espectaculares resultados. También es útil para eliminar grandes grupos de esbirros.

SIGA A ESE MALO: La acción, como era de esperar, es una mezcla de tiroteos estáticos y secuencias de persecución a todo trapo.

ATRAPADO POR SU PASADO: Revive esas infernales vacaciones costeras de la infancia con la jugabilidad retro de Shoot Away 2.

DISPONIBLE SÍ

TIME CRISIS 2

No tires tu G-Con vieja todavía, que aún puede ser la Starsky de tu Hutch.

Al cabo de apenas tres años desde su aparición en los salones recreativos, el juego que los usuarios de PSone soñaban por fin está aquí. Tras el éxito del primer *Time Crisis* para PlayStation, se daba por hecho que la conversión de su secuela no se haría de rogar. El motivo de que dicha secuela nunca apareciera es una cuestión que aún hoy enfurece a los poseedores de una PSone original, sobre todo si sacas a colación la enorme decepción que supuso *Time Crisis: Project Titan*.

Esta secuela llega, pues, con mucho retraso, pero desde luego dista mucho de haber rebasado su fecha de caducidad. Puede que *Time Crisis 2* sea inequívocamente fiel a su pasado de recreativa, pero también luce nuevas y brillantes facetas que lo sitúan sin duda en el nuevo milenio. Si te dejaste algo de pasta en la recreativa, lo primero que observarás es la gran mejora en los gráficos de la versión PS2. Los entornos y personajes tienen casi el mismo aspecto que antes, pero el hardware superior de la PS2 permite disfrutar ahora de animación extra y texturas más detalladas, todo lo cual contribuye a que el juego sea una alegría para la vista.

Además de dichas mejoras gráficas, este título exhibe ahora cuatro nuevos minijuegos. Tres de ellos son el previsible asunto de tiro al blanco. El cuarto, no obstante, les resultará familiar a quienes hayan catado alguna vez las delicias de un salón recreativo costero. Entra en cualquiera de esos antros mugrientos de las localidades turísticas del litoral y casi seguro que te encuentras una máquina de *Shoot Away 2*. Ahora, gracias a *Time Crisis 2*, todos podemos disfrutar cargándonos pichones virtuales sin el engorro de calzar unas sandalias mojadas y llenas de arena.

Tratándose de la secuela de un juego de pistolas, las partidas para dos jugadores estaban más que cantadas. *Time Crisis 2* no sólo permite jugar con un par de GunCon 2 o dos G-Con 45, sino que, además, tienes la opción de las partidas con enlace i-Link o a pantalla partida. Ambas versiones multiplican la diversión por diez jugando en cooperación, pero, a menos que tengas un vidiwall por televisor, la diminuta vista que te asigna el modo a pantalla partida resulta algo irritante.

Time Crisis 2 es, seguramente, uno de los mejores juegos de pistola de la historia, y, desde luego, esta conversión a PS2 es la más lograda hasta el momento. Pero, como con casi todas las conversiones de recreativa, la emoción puede ser breve, ya que cuando se diseñó el título no se tenía en mente el jugar de forma ininterrumpida durante horas. En consecuencia, ese afán de darle al gatillo no tardará mucho en desvanecerse, y lo de abatir a megalómanos empezará a perder su atractivo.

Este es un título al que hay que jugar sólo de forma esporádica y breve. Si quieres longevidad, sigue buscando.

DETALLES

- El tercero en la serie de títulos para pistola de Namco llegó en 1999. *Crisis Zone* volvió a ser para un solo jugador pero, para compensar la pérdida de un compañero, el juego venía con una metralleta y un escudo manejado con un pedal.

FICHA

- **DESARROLLADOR** Namco
- **EDITOR** Sony
- **GÉNERO** Shoot 'em up
- **PRECIO** 9.990 pesetas
- **IDIOMA** Castellano
- **INFO** 1-2 Jugadores, Memory Card, Dual Shock 2, GunCon 2, G-Con 45

DETALLES

- Modo Arcade más cuatro mini juegos adicionales
- Modo de enlace i-Link

"EL HARDWARE SUPERIOR DE LA PS2 PERMITE UNA ANIMACIÓN EXTRA Y TEXTURAS MÁS DETALLADAS... EL JUEGO ES UNA ALEGRÍA PARA LA VISTA"

DIMINUTO: Juega al modo para dos a pantalla partida en una TV portátil para probar un improvisado modo Experto.

NUESTRO RANKING

1. **TIME CRISIS 2** El mejor juego del mundo para periféricos cargados de testosterona ha mejorado mucho más. Tiene un aspecto increíble y funciona como la mejor fantasía arcade.
2. **SILENT SCOPE 2** Por desgracia sigue resintiéndose de la falta de una pistola, pero permite el enlace con i-Link.
3. **SILENT SCOPE** Desbancado casi por lógica.

VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Diversión fantástica, frenética, cargada de adrenalina.
- Si es profundidad lo que quieres, busca en otra parte.

GRÁFICOS
+ Nítidos, impecables y bien animados de principio a fin.
- La mayoría de los enemigos son demasiado genéricos.

SONIDO
+ Sustanciosos efectos y logrados sonidos de pistolas.
- La musiquilla arcade no contribuye a aumentar la tensión.

DURABILIDAD
+ El modo para dos jugadores y los extras aumentan su valor.
- Completarás el juego principal en unas cuantas horas.

EN RESUMEN
Una fantástica conversión de recreativa que eclipsa al original en todos los aspectos. Disparar a cosas es tan divertido como siempre.

83

AUTOMÁTICO

ANALIZA2

A CADA JUEGO LE LLEGA SU **VEREDICTO**

DISPONIBLE SÍ

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Los responsables de *Metal Gear Solid* presentan ahora... ¿una conversión de PC?

A imagen y semejanza de los elefantes, los jugadores empedernidos van a morir a un cementerio legendario. Un paraíso lejano, ubicado a orillas del nacimiento del río, adonde hombres envejecidos prematuramente, de barba rala y profundas arrugas, llegan arrastrándose penosamente, con los dedos de las manos deformados a causa de la artritis, anhelando que el hálito de la muerte les sorprenda sin apenas sufrimiento. Ten esto en cuenta si has pensado hacer frente al título épico que nos ocupa, porque vas a tardar más en finiquitarlo que Brasil en clasificarse para el último mundial. Es un juego grande, difícil y, sobre todo, muy completo.

"EL JUEGO DESBORDA TODO TIPO DE DETALLES CAPACES DE IMPRESIONAR INCLUSO A LOS QUE SIGUEN ECHANDO DE MENOS *COMMAND & CONQUER*"

Al contemplar las capturas que ilustran el análisis, puede que pienses que en PSO2 se nos ha ido todo el presupuesto para fotos en el juego de portada, y aquí hemos rellenado con imágenes de archivo. Normal, ya que los gráficos no son nada del otro mundo y las ventanas están tan pobladas que resulta complicado gozar de un enfoque decente de la acción. Pero tras tan simplista animación subyace un auténtico filón de oro estratégico.

Si eres de los que piensa que la falta de gestión de recursos en *Kessen* resulta imperdonable, respira tranquilo, porque *Age of Empires* no te va a decepcionar. En el juego tienes la oportunidad de dirigir los destinos de una de las trece civilizaciones históricas a tu disposición. Construye tu ciudad partiendo de cero, impulsa las relaciones diplomáticas, y haz saltar la chispa que desemboque en conflictos bélicos. En pantalla: pasarás de la carnicería que perpetra la vanguardia de tu ejército a la relativa tranquilidad de tus tierras de cultivo sin apenas tiempo para respirar.

DETALLES

- **Un rápido vistazo vale para sospechar que este juego no es más que una versión animada y más detallada de Civilization. Y no es de extrañar, ya que Bruce Shally, el responsable de Civilization, junto con el omnipresente Sid Meyer, es el cofundador de Ensemble Studios.**

Además de los ineludibles elementos de construcción y destrucción, el juego desborda, generoso, todo tipo de detalles, capaces de impresionar incluso a los que siguen echando de menos aquel *Command & Conquer* para PSone. Por ejemplo, cuenta con la inclusión de monjes que, por fin, te permiten sanar a tus hombres en el campo de batalla, rebajando así la presión asfixiante que te obligaba a preparar nuevos soldados en la reserva. Estos muchachos, además de comportarse como auténticas chicas de la Cruz Roja, animan aún más el cotarro, ya que concentran en sus manos todo el poder de artefactos religiosos que les permiten convertir a tu causa a las masas inconscientes.

Otra novedad es la descentralización de las tareas investigadoras. De este modo, cada estructura (tu forja, por ejemplo), puede desarrollar por separado su propia rama de tecnología. No se trata de una innovación despampanante, pero sí de un factor que contribuye a evitar la proliferación de pasajes monótonos.

A pesar de todo, la devoción que siente este título por los juegos de estrategia a tiempo real de antaño, redunda en algunos problemas. La diversidad del terreno sólo afecta al desarrollo del combate en momentos puntuales, de modo que no sirve de nada apropiarse de colinas elevadas. El sistema de control también genera ciertas dudas. Esta conversión de PC no acaba de encajar en el Dual Shock 2. Después de cinco minutos intentando colocar el centro de la ciudad en medio de la pantalla, te planteas si no merecería la pena invertir en un teclado y un ratón USB.

Otros elementos susceptibles de crítica son la deplorable locución del aguerrido tutorial y el hecho de que los momentos en los que gozas de un poder total y temible son escasos y dispersos: la mayor parte del tiempo te sentirás tan solo como un simple y amedrentado siervo.

No obstante, todos estos inconvenientes no son más que minucias que no menoscaban a una experiencia general fascinante, que merece figurar en la ludoteca de cualquier jugador avezado.

MISIONEROS: Envía a tus hombres de Dios a la difícil tarea de convertir a infieles y enemigos por doquier.

CASTILLOS EN EL AIRE: Gana la pasta y los alimentos suficientes como para acceder a la época de los castillos y conseguirás elevar inmensas moles de piedra hacia los cielos.

FICHA

- **DESARROLLADOR** Ensemble Studio
- **EDITOR** Konami
- **GÉNERO** Estrategia
- **PRECIO** 10.490 pesetas
- **IDIOMA** N/D
- **INFO** 1 Jugador, Memory Card, DualShock 2, Teclado y Ratón USB

DETALLES

- 13 civilizaciones con las que subyugar al planeta, tales como la vikinga, la mongol y la japonesa.
- Cuatro modos de juego: Campaiña, Mapa Aleatorio, Conquista y Deathmatch.
- Multitud de posibilidades en la construcción de mapas, para que puedas jugar dónde y cuándo quieras.

NUESTRO RANKING

1. **AGE OF EMPIRES 2** No hay mucha diferencia entre los tres reyes del género. Pero AoE2 se hace con el cetro gracias a la diversidad de su jugabilidad.
2. **KESSEN** Combates tácticos a mogollón y gráficos de primera. Lástima que carezca de construcción de bases.
3. **RING OF RED** Otra gema del género estratégico que debe conformarse con el tercer puesto a causa de su lentitud y la rácana oferta de tácticas de batalla.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Un tutorial aclaratorio pero irritante simplifica las cosas.
- A pesar de la más que decente IA, algunas de tus tropas son espesitas.

GRÁFICOS
+ Los edificios y las armas se adaptan al estilo de cada tribu.
- Las animaciones son poco sofisticadas, y eso por decirlo finamente.

SONIDO
+ Música placentera y decentes efectos de sonido.
- En el tutorial parece que se hayan colado los extras de Braveheart.

DURABILIDAD
+ Tienes para años. Puede incluso que te jubiles antes de acabarlo.
- Puede ser que mueras antes de ver su final.

EN RESUMEN
No es una belleza, pero las sutilezas tácticas son tantas, los desafíos a tu materia gris tan variados y la jugabilidad tan completa, que hay que rendirse a sus pies.

81

DOMINANTE

MALDITO TRASTO: La cámara molesta en Stunt Arena. Nunca te da una vista satisfactoria de la hondonada en la que realizas tus piruetas.

LA SITUACIÓN SE TUERCE: Pulsa R1 para superar la curva derrapando con el acelerador. Se inclina toda la pantalla, y seguro que haces lo mismo con la cabeza.

DISPONIBLE SÍ

STUNT GP

El juego de carreras de Team 17 ha estado años en desarrollo. Veamos en qué han invertido tanto tiempo...

Eso no tiene muy buena pinta", dijo nuestra recepcionista al pasar el otro día frente al televisor. Es muy perceptiva. *Stunt GP* carece del más mínimo estilo. No es un juego que vaya a levantarse la falda, mostrar fugazmente un muslo bien torneado y engatusarte para que pilles un pad.

En el momento en que insertas el disco en la consola 'disfrutas' de unas pantallas de carga con el logotipo antes de llegar al menú principal. Vete a las opciones e intenta configurar el pad... No puedes. Sólo puedes elegir entre las disposiciones A, B o C. Para averiguar qué hacen los botones en cada una de estas combinaciones tienes que consultar el manual, ya que no hay información en pantalla. Dirígete a las opciones de sonido: ¿que si estéreo o Dolby 5.1? Naaah, estéreo o *mono*, colega. Éstos no son unos problemas tan grandes, pero sí síntoma de que tal vez no le han dedicado la atención que merecía.

Con todo, lo que cuenta son las carreras. Al igual que *Rumble Racing* y *SSX*, *Stunt GP* te anima a sacarte piruetas de la manga si quieres acabar en los primeros puestos. Cada coche posee cierto nivel de energía, y marcándote giros, volteretas, derrapadas y todo eso lo mantienes a tope (de forma que, avanzada la carrera, no tengas que perder tiempo en recargarlo).

Sin embargo, es una cuestión de equilibrio. Tendrás que compensar lo que es la carrera en sí con la ejecución de acrobacias (lo cual te dejará por unos instantes a la cola del pelotón) y con la aplicación del turbo (cosa que te chupa la energía que es un contento).

El principal problema de *Stunt GP* es que no es lo bastante emocionante. "¡Bienvenidos al adrenalítico mundo de *Stunt GP*!", dice el manual. Sí, vale. Tras resistir el mega-subidón de *Burnout*, *Stunt GP* parece como un paseo por el pueblo con tu novia. Los coches disponibles al principio del juego no son lo bastante excitantes y no tienen ese gancho que te empuja a intentar desbloquear los mejores.

Luego está el motor de física. Tal como cabe esperar, los vehículos, siendo como son coches a control remoto y tal, rebotan y quedan boca abajo si tocas el suelo con demasiada fuerza tras un salto. Eso está bien, aunque resulta exasperante cuando ya has dejado de hacer una pirueta para intentar posarte sin problemas. Pero es cuando los coches no reaccionan como lo haría un auténtico vehículo teledirigido cuando de verdad vemos que algo falla.

Además, se tarda demasiado en llegar a los circuitos más interesantes. Fijaos en el nombre. Esto es *Stunt* —"acrobacia, maniobra peligrosa"— *GP*. Queremos más rizos, más caídas vertiginosas, más de todo, vaya. Las acrobacias mismas son la mar de insulsas. Vete al escenario Stunt Arena y verás —aparte del confuso sistema de cámara— lo fácil que resulta efectuar una pirueta sin querer. Cuando un brinco —"un salto corto"— se califica como acrobacia, es que algo falla, fijo.

Pero en fin, al menos el juego lo intenta. Ahí está la opción Aero Miles, donde cuanto más aguantas en el aire más dinero obtienes para potenciar tu vehículo.

Pero, más o menos, eso es todo. No querrás volver a por más...

"TENDRÁS QUE COMPENSAR LO QUE ES LA CARRERA EN SÍ CON LA EJECUCIÓN DE ACROBACIAS"

DETALLES

- Team 17 se formó en diciembre de 1990. En junio de 1991 publicaron su primer juego, un beat 'em up llamado Full Contact para el Amiga.
- Su juego de mayor éxito hasta la fecha es Worms.
- En la actualidad su plantilla se compone de 60 miembros y tienen su base en Ossett, en el condado inglés de West Yorkshire.

RIZANDO EL RIZO: Tras pasar por un rizo, vuelves a pasar por él saltándolo a través.

INFO

- **DESARROLLADOR**
  Team 17
- **EDITOR**
  Virgin
- **GÉNERO**
  Conducción
- **PRECIO**
  10.990 pesetas
- **IDIOMA**
  Castellano
- **DETALLES**
  1-2 Jugadores, Memory Card, Dual Shock 2

PlayStation 2

DETAILS

- 24 pistas, ambientadas en ocho entornos distintos, más una arena de acrobacias.
- 35 acrobacias (incluidas las muy dudosas 'piruetas' 'Brinco' y 'Derrapada').
- Cinco modos de juego: Arcade, Exhibición, Contrarreloj, Acrobacias, Campeonato.

NUESTRO RANKING

1. **RUMBLE RACING** Cantidad de efectos ingeniosos, velocidad por un tubo y una jugabilidad a prueba de bombas. No es muy profundo, eso sí.
2. **RC REVENGE PRO** Es inmenso, tiene reforzadores y salen barcos y cosas así. Pero no deja de ser poco atractivo.
3. **STUNT GP** Inofensivo, pero ineficaz. Menos entretenido que los otros dos.

PLAY2 OBSESSION VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Alocada, pero con algunas ideas buenas.
- Lo relativo a las piruetas no mola lo suficiente..

GRÁFICOS
+ Los animados decorados están bien.
- Pero la información en pantalla, no.

SONIDO
+ Un montón de melodías distintas, aunque suenen a música de menú.
- El sonido de los coches no es nada real.

DURABILIDAD
+ El desafío está servido.
- Pero no creemos que te atrape.

EN RESUMEN
En la fiambrera de Stunt GP apenas hay croquetas buenas. Te lo pasarás bien jugando con él, pero, si buscas en él algo más profundo, no lo encontrarás.

REMOTO

ANALIZA2

A CADA JUEGO LE LLEGA SU **VEREDICTO**

DISPONIBLE SÍ

BOMBARDEROS DERRIBADOS: Cuanto más grandes, más bonitos caen. Bonitos escombros.

CALLES DE JUEGO: Los arcos y pasos elevados invitan a vuelos rasantes.

TOP GUN: COMBAT ZONE

¿Bombas sobre Bagdad? ¿Los juegos imitando a la vida? Puede ser, pero ¿es bueno?

Resulta curioso que, en un clima en el que cualquier juego con el menor asomo de terrorismo ha visto retrasada su fecha de aparición, *Top Gun* —en el que se efectúan bombardeos sobre ciudades del Golfo— salga adelante tan pancho. ¿Un juicio moral por parte de Virgin Interactive, o pura coincidencia? Esa decisión te la dejamos a ti, ya que aquí lo único que de verdad nos importa es si como juego es bueno o no.

piloto meneando la cabeza, escudriñando los cielos en busca de aviones al acecho. Y, aun así, todavía existen problemas con aquello en lo que el editor automático elige centrarse. Queremos ver nuestros mejores derribos, el momento en que pasamos entre las patas de una plataforma petrolífera, no lo bonita que se ve nuestra ala recortada contra un pedazo de brillante cielo azul.

Siguen surgiendo los mismos problemas derivados de tu cansancio hacia el final de una misión, que te hace cometer algún error estúpido en los últimos compases. Esto es un juego de tiros arcade, así que ¿por qué no incluir unos cuantos puntos de grabación flotantes o algo? Cualquier cosa con tal de no desperdiciar todo el buen trabajo realizado y tener que volver a comenzar una vez más la misión.

Por desgracia, el juego tampoco te recompensa por volar de forma virguera, lo cual te hace desear un sistema de puntuación más parecido al de *Sky Odyssey*. Luego están los efectos de las armas, un poco a la buena de Dios. Los misiles dejan un convincente rastro y producen unas detonaciones plausibles, pero en el caso del fuego tierra-aire del enemigo parece que te tiren a la parte exterior de la cabina una larga hilera de polos de naranja.

Males menores, vale, pero todos ellos contribuyen a interponerse entre tú y la excitante experiencia de pilotar en combate un caza de ataque a poca altura. Es como si el juego sufriera de una crisis de identidad, dejándote con la incertidumbre de si busca la ruta cien por cien arcade o intenta conseguir algún tipo de credibilidad como riguroso simulador de vuelo.

Es un híbrido ligeramente defectuoso, pero es el único juego que te permite pilotar aviones con armas. Los entusiastas de Afterburner no hallarán aquí más que diversión aérea.

FICHA

- **DESARROLLADOR** Digital Integration
- **EDITOR** Virgin
- **GÉNERO** Simulador aéreo arcade
- **PRECIO** 9.990 pesetas
- **IDIOMA** Castellano
- **INFO** 1 Jug., Memory Card, DualShock 2

DETALLES

- Opción de inicio rápido que te permite seleccionar cualquier avión en cualquier mapa y con cualquier nivel de presencia enemiga; en esencia, una oportunidad de ir subiendo el nivel de dificultad.
- Ocho aviones de ataque: Tomcat, Hornet, Raptor, Phantom, JSF, YF23, Osprey y Harrier.
- 21 misiones independientes que te llevan desde las selvas del sudeste de Asia a los ríos de hielo del Océano Ártico.

DETALLES

- La música que suena en las partidas corre a cargo de Audio Suspects y, aparte de unos pocos compases de guitarras lastimeras cuando te estrellas, no hay nada que relacione las melodías del juego con las de la película.

"PRUEBA CON EL TORNADO Y TENDRÁS UN TURBO MÁS PROLONGADO Y MAYOR VELOCIDAD DE FUEGO EN LOS CAÑONES QUE CON EL JSF"

Tal y como comprobamos en una versión previa del juego que probamos, había unas pocas cosas que chirriaban, pero, por suerte, esta última versión ha corregido la mayoría de nuestros objetos de preocupación

Se ha rectificado la ralentización ocasional y se ha depurado el manejo de los ocho aparatos para que las misiones planteen un desafío mayor o menor en función del avión que selecciones. Prueba con el Tornado, por ejemplo, y tendrás una sobrepresión (turbo) más prolongada y mayor velocidad de fuego en los cañones que con el JSF.

Se han retocado, asimismo, las repeticiones, y ahora se te obsequia con el espectáculo de ver a tu

TOMA PLOMO: ¿Que cláse de proyectiles son? Parecen «popeyes» de naranja.

NUESTRO RANKING

1. **STAR WARS: STARFIGHTER** No tiene un solo Tomcat en el hangar, pero sigue siendo el mejor juego de tiros estilo arcade.
2. **THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX** Helicópteros en intensa acción con gran variedad en la estructura de misiones.
3. **TOP GUN: COMBAT ZONES** Limitado por centrarse en la acción a baja altura.

PLAY2 OBSESSION VEREDITO

JUGABILIDAD
+ Atrevido, de armas tomar y con satisfactorias acrobacias a bajo nivel.
- Sin auténtica variación en las misiones. Regla de oro: cargárselo todo.

GRÁFICOS
+ Niveles vastos y bien diseñados con abundante detalle.
- Los edificios de los niveles urbanos se alargan al inclinar el aparato.

SONIDO
+ Mola oír cómo tus dispositivos de combustión entran en acción.
- La música no ayuda mucho a meterte en la acción.

DURABILIDAD
+ Tres niveles de dificultad y la opción mixta del inicio rápido.
- La mentalidad 'mata-mata-mata' puede acabar agobiando.

EN RESUMEN
Se queda muy lejos de sus pretensiones de altos vuelos a causa de su limitada estructura de misiones y su enconada obsesión por el combate a ras de suelo.

MALOGRADO

ENCIENDE MI FUEGO: Haz jugadas excepcionales y tu jugador se encenderá en un arrebato incendiario de puntos.

EL TIBURÓN SE LA LLEVÓ: El sistema de peleas tiene tantas opciones que es casi un mini juego de lucha.

DISPONIBLE SÍ

NHL HITZ 2002

¿Creías que ya había terminado la guerra fría? Piénsatelo bien. Midway se olvida del manual de reglas y se pone dura con *NHL*.

Dos equipos de cuatro personas enfrentados, cuerpos que chocan sonoramente, jugadores que salen volando por encima del plexiglás, cascos que repiquetean por la pista y riñas en cada descanso. Lo más sucio del hockey sobre hielo en estado puro; imagina, hasta el tutorial aconseja "ir por el cuerpo si no llegas al disco". Y nosotros, por si no lo imaginabas, es precisamente esto lo que hacemos.

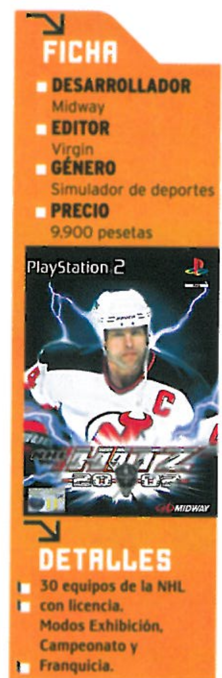
Éste es uno de esos juegos en los que estás constantemente entrando y saliendo de la zona, ora patinando inmaculado, ora corriendo aterrorizado. Es frenético, te hará gritar de angustia cuando vayas perdiendo y lo encontrarás más duro que el acero pulido al hielo.

La IA de los equipos es increíble. Cuando te hayan eliminado por quinta o sexta vez te darás cuenta de que este juego de hockey requiere hasta tu último ápice de atención y habilidad. Nuestro consejo es que vayas al tutorial de competición y te pases al menos media hora con él.

A la que hayas practicado y ya domines el control del disco, lo único que hará falta será una carrera asesina, unos pases y un remate por la esquina de la red, y ya estarás enganchado. *No* es un una representación fiel del juego, y los gráficos *no* están tan pulidos como en *NHL 2002*, pero lo que tiene es un corazón que late con pura adrenalina. Además, éste es un juego que no se toma a sí mismo muy en serio, con estadios de fantasía, jugadores que literalmente se encienden a media carrera y los comentarios más alocados que hemos oído nunca. No es para puristas, pero cualquiera que busque entretenimiento en estado puro debería probarlo.

FICHA

- **DESARROLLADOR** Midway
- **EDITOR** Virgin
- **GÉNERO** Simulador de deportes
- **PRECIO** 9.900 pesetas



DETALLES

- 30 equipos de la NHL con licencia. Modos Exhibición, Campeonato y Franquicia.

DUROS DE PELAR: Es difícil superar a los porteros, pero hazlo y podrás celebrarlo a lo grande.

EN RESUMEN
No está tan enfocado a profesionales como *NHL 2002*, pero aun así es un título que nos trae el mejor hockey para PS2 hasta la fecha.

77

PULIDO

URGENCIA MEDIOAMBIENTAL: Los niveles parecen hechos con prisas y carecen de cualquier refinamiento.

JAQUE A LA DAMA: Te verás en algunas situaciones 'made in' Army Men, ahora con extravagancias gigantes.

DISPONIBLE SÍ

PORTAL RUNNER

¿Puede un disparate plataformero con leones domados y bikinis de por medio salvar la serie Army Men? Para mondarse, oiga...

Sabías que en algunas tiendas las PS2 se venden con juegos Army Men de regalo? ¿Que por qué? Porque no han calado para nada entre los usuarios, y eso ha creado montañas de stock en las tiendas. Pero Portal Runner es diferente: se queda en mediocre. No es ni chicha ni limoná;

En el papel de la ligerita periodista Vikki Grim (ligerita de ropa, se entiende), saltarás por plataformas, resolverás puzzles la mar de apañados y te comunicarás con tu amigable león. Sí, sí, león. En un giro vagamente novedoso, puedes ordenar a tu melenudo colega que se siente y ataque. A este mundo de plataformas le pica la nostalgia peliculera, y así veremos hombres de pan de jengibre que disparan Lacasitos, velocirraptores... Es como ver cintas piratas de Spielberg a través de un par de medias (por aquello de la distorsión). Los fallos técnicos se han reducido al mínimo y la cámara 3D es bastante práctica. Habida cuenta del historial de 3DO en la PS2, casi resulta encomiable que Portal Runner parezca un buen juego de PSone.

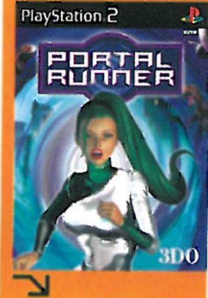
El problema es que da la impresión de estar poco trabajado, sin pulir. No puedes ver la sombra de Vikki hasta el último momento, con lo cual dar un simple brinco a una plataforma móvil se convierte en una proeza de concentración y manipulación de la cámara. Igual de molestas resultan las tareas de esquivar las balas y efectuar giros delicados. Se aprende a compensarlo, pero la imposición fastidia, y mucho.

Si buscas un exasperante —a menudo gratificante— plataformas de la vieja escuela, esto servirá. Todos los demás deberían seguir buscando.

SAETAS SENTIDAS: El arma de Vikki puede disparar diversos tipos de misiles. Las flechas explosivas abren nuevas zonas.

FICHA

- **DESARROLLADOR** 3DO
- **EDITOR** Virgin
- **GÉNERO** Plataformas
- **PRECIO** 9.990 pesetas



DETALLES

- Cuatro niveles de dificultad: Sueño, Fácil, Normal y Experto.
- Modo Duelo para dos jugadores.
- Sala de cine en la que volver a ver secuencias de vídeo.

EN RESUMEN
Enmascara una buena jugabilidad plataformera y unos puzzles agradables tras unos controles desquiciantes y un diseño descompensado.

62

DURO

› CONSEJOS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PSO2

SIN SECRETOS

Tu dosis mensual de trucos para facilitarte el camino.

TOKYO XTREME RACER

Si las carreras de coches por las calles sin permiso de la autoridad fueran tan divertidas como éstas..., las ciudades serían más seguras. Si quieres que este aburrido juego se anime, prueba con estos trucos que te recomendamos.

Cambia la bocina por una sirena
Selecciona el espoiler trasero tipo 5 para el R30 y el R30M y en lugar de bocina sonará una sirena.

Despeja la pantalla de pausa
Cuando actives la pausa, pulsa △ + □ para limpiar el menú de pausa.

Obtén un mote especial
Coloca una pegatina de equipo en el coche que estuvieras conduciendo y conseguirás que ese equipo tenga un mote especial.

Récordes a cero
En la pantalla de Tiempo Récord, mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 junto con START para que los récordes se pongan a cero.

Ver medidores durante la repetición
Cuando disfrutes de una repetición, pulsa SELECT para ver los medidores.

Ver a los otros coches en el uno contra uno
Cuando compitas contra un rival, mantén pulsado ◎ en el mando del jugador uno para ver al resto de coches que compiten en la carrera.

Adornos en el retrovisor
Mantén pulsados L1/L2/R1/R2 cuando selecciones la opción "Shift Assist" (Asistencia en los Cambios) y disfrutarás de unos estupendos adornos en el retrovisor.

CITY CRISIS

Si prefieres rescatar a unos desamparados perritos amenazados por las llamas de un incendio en lugar de liquidar a los soldados del enemigo rociándolos con gas napalm, has elegido el juego adecuado. Y con estos trucos, podrás acceder a unos suculentos extras.

Todos los helicópteros
Completa todas las misiones para poder jugar con los helicópteros Pork y Bat en todos los modos.

Misión de rescate final y modo Contrarreloj
Completa todas las misiones de persecución para acceder a la misión de Rescate Final en el modo Misión, y al modo Contrarreloj.

CABEZA DE CARRERA: Monta un escándalo por la calle poniéndote una bocina en vez de cláxon.

NBA STREET

Introduce las siguientes combinaciones de botones tal y como aparecen en la pantalla previa al partido y, a continuación, pulsa cualquier dirección en el D-pad para activarlas. Para volverse loco de re-mate.

Energía infinita 2-0-3-0
Sin energía 1-4-4-3
Mega mates 3-0-1-0
Sin mates 3-0-1-2
Más tiempos muertos 1-4-3-2
Menos tiempos muertos 1-3-4-2
Sin tiempos muertos 1-4-4-2
Springtime Joe "The Show" 1-1-0-1
Summertime Joe "The Show" 1-0-0-1
Athletic Joe "The Show" 1-2-0-1
Súper potencia 3-1-1-0
Manejo loco 3-2-1-0
Súper manotazos 3-3-1-0
Tiros fáciles 2-1-3-0
Cabezas grandes 4-1-2-1
Cabezas pequeñas 4-2-4-2
Jugadores pequeños 4-0-4-0
Dedos pegajosos 3-4-1-0
Menos bloqueos 3-1-2-3
Menos robos 3-1-4-0
Sin alley-oops 3-4-1-2
Sin tiros de dos 3-3-0-3
Sin indicadores de jugador 4-0-0-4

¡GOOL! DIGO, ¡MATEEE!: Si quieres dotar a la cancha de un toque futbolístico, prueba a jugar con un balón de rombos.

Sin indicador de disparo 4-3-2-4
Pelota ABA 0-1-1-0
Pelota de playa 0-1-1-2
Pelota Grande EA 0-1-4-0
Pelota medicinal 0-1-1-3
Pelota NuFX 0-1-3-0
Pelota de fútbol 0-2-1-0
Pelota de volei 0-1-1-4
Pelota WNBA 0-1-2-0
Uniformes auténticos 0-0-1-1
Uniformes deportivos 1-1-0-0
Calcetines ABA 4-4-4-4
Aros explosivos 1-2-4-0
Reflejos de capitán 3-0-2-1
Disparos desde larga distancia 2-2-3-0
Nombres de los jugadores 0-1-2-3
Sin repeticiones automáticas 1-2-1-1
Sin HUD 1-4-1-2
Sin trucos 1-1-1-1

Tantos como quieras
Puedes introducir más de un código de NBA Street siempre y cuando no se contradigan entre ellos.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

¿Estás hasta la coronilla del ortopédico sistema de relleno de La Fuga de Monkey Island? Tranquilo, que no eres el único. Los símbolos del mando funcionan de la siguiente manera:

Conejo: A-D
Palmera: E-H
Calabaza: I-M
Mono: N-S
Banana: T-Z

Por lo tanto, si el nombre de Pegnose Pete es Obi Wan Kenobi (no te rías, que es así), debes introducir Mono, Banana, Calabaza. Así de fácil.

CONSEJOS SFEX3

Recuerda que pulsando Puñetazo Medio y Patada Media se ejecuta el combo de aturdimiento momentáneo, con la ventaja de que no agota el medidor. Utilízalo conjuntamente con un golpe demoledor para que el combo no se pueda bloquear.

BLADE'S REVENGE
Si estás atacando una base enemiga, recoge un disco con el cabestrante, toma velocidad mientras te acercas y luego suéltalo: sembrará la confusión y el caos allá por donde pase.

UNREAL
Cuando utilices el cañón de impulsos, ten en cuenta que la distancia disminuye la capacidad dañina del arma. Lo mejor es reservarlo para el combate cuerpo a cuerpo en espacios cerrados. En localizaciones al aire libre, utiliza las ráfagas de energía en vez del rayo.

NBA STREET
En el modo de exhibición, no te preocupes por los puntos, los amagos y balones robados ya se encargan de subir el marcador. Si vas a encestar, prueba con un Alley-Oop o un mate.

THE BOUNCER
Selecciona a Volt para tu primera partida, fortalece su potencia y compra únicamente el movimiento Shoulder Barge. Gástate los puntos que te quedan en una vida extra y ganarás a Dauragon con los ojos cerrados. Las demás partidas serán más fáciles.

QUAKE 3
Intenta diseminar los explosivos por las entradas y los puentes con el lanzaminas de proximidad. Pero, ¡ojo!, porque si van a parar a la lava quedarán inutilizados.

BLOODY ROAR 3
Si has arrinconado al rival de espaldas a la pared, no dejes que se escape, utiliza el Beast Drive para inmovilizarle. Ten cuidado si su medidor está lleno, ya que intentará copiarte la maniobra.

› HUEVOS POR DOQUIER

RUMBLE RACING

Unos huevos de Pascua enormes están desperdigados por los distintos circuitos; si los recoges, recibirás coches extra como recompensa. Sigue los consejos de PSO2 y te convertirás en un experto cazador.

AGALLAS
Coche: Revolución
Busca un enorme granero de color rojo y atraviésalo con el coche. Encontrarás el huevo al salir del granero, en la parte izquierda.

MAJARA
Coche: Rodillo Gigante
En el área de los tres túneles, ve por el del medio, frena en seco al final y déjate caer para alcanzar el huevo.

COCHE VA
Coche: Sporticus
Verás filas de cajas rojas a la izquierda del submarino. Una de las últimas cajas oculta el huevo.

MUY REFINADO
Coche: Furgoneta Marchosa
Tras la salida, gira inmediatamente a la derecha y busca en los edificios el huevo escondido.

PASO A TRAVÉS
Coche: Perdigón
Verás una masa de agua a la derecha, justo antes de que la pista de asfalto pase a ser de arena. Atraviesa el agua y, luego, gira a la derecha para localizar el huevo, que está algo sumergido.

QUEMADURA SOLAR
Coche: Ludocus
Sigue todo recto después de la salida y busca el huevo al tomar la primera curva a la derecha. Está entre los matorrales, cerca de la piscina.

CATARATAS
Coche: Carretero
El huevo está situado en la parte izquierda de las cataratas. Accederás a ellas por la entrada secreta que hay justo después del primer túnel a mano derecha. El huevo está colocado encima de un acantilado. Con el coche Thor podrías acercarte bastante y recogerlo con facilidad, pero necesitarías varios intentos.

GUANTE
Coche: Torbellino Uno
Busca cerca de una gran colección de cajas metálicas multicolor. Tendrás que explorar un poco para encontrar el huevo.

SITUACIÓN CRÍTICA
Coche: Cohete Furioso
Encuentra el avión que se puede atravesar con el coche, sigue y salta al interior del edificio. Una vez dentro, frena y gira a la izquierda. Verás otra rampa con un potenciador en ella. Sube esta rampa y frena tras aterrizar en el siguiente edificio. Gira a la derecha: el huevo debería estar ahí.

HIERBA Y SURF
Coche: Cobalto
Localiza el teatro en la ciudad. El huevo está situado en el parking que hay justo antes del teatro.

ATAJOS MINEROS
Coche: Aguijón
Localiza el área que está llena de edificios de madera. Mira a mano derecha del último edificio.

REINO SALVAJE
Coche: Felino XXS
Conduce marcha atrás por el circuito y encontrarás el huevo en la parte derecha.

VICTORIA FÁCIL
Coche: Interceptor
Tuerce a la izquierda al llegar a la ciudad, luego a la izquierda y luego a la derecha. Antes de girar a la derecha en la próxima calle, encontrarás el huevo en la zona de aparcamiento que hay a mano derecha.

LÍMITES LEJANOS
Coche: Thor
Gira de inmediato y recorre el circuito de forma inversa. Cruza el puente de piedra por debajo; el huevo está escondido a la derecha.

DOMESTICA2

TE INSTRUIMOS EN LAS MALAS ARTES DE LA PS2

GRAN TURISMO 3

2ª PARTE AUTOESCUELA

Es hora de conducir de verdad. Vamos a dar los últimos pasos de nuestra guía estratégica. Pronto te podrás considerar un profesional de *GT3*. Qué bien, ¿eh?

OBJETIVOS

La gloria del podio supone sólo la mitad de la gracia de esta bestia de quemar rueda. La auténtica satisfacción personal se deriva de poseer un parque de coches que haga que el de un jeque saudí parezca un garaje de Minis.

Con más de 190 coches distintos, vas a sudar de lo lindo para conducirlos todos.

SOMOS TU COPILOTO

Es probable que tardes años en llegar a conocer a fondo el juego. Puede que incluso décadas. Pero si has ido siguiendo nuestra guía estos dos últimos meses (y cuentas en tu haber con la guía oficial) ya deberías ser más profesional que cualquiera de tus amigos.

Este mes repartimos algunos consejos sobre los coches a por los que deberías ir en cada fase de tu recolección de riqueza. Además añadimos algunos trucos muy útiles...

LO QUE DIJIMOS...

PS02 #9 AGOSTO 2001

"No hagas caso a quienes den a *GT3* cualquier otra puntuación que la que aquí ves. Aquí decimos la verdad. *GT3* es esa rara avis: un juego de carreras en el que te puedes meter de lleno, pero del que sólo extraes tanto como le dedicas..."

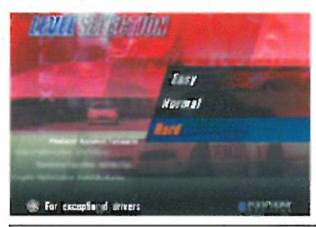
Y AHORA PENSAMOS

Sigue siendo el dueño y señor de la redacción, donde potenciamos sin parar nuestros coches y nos matamos para apurar más y más centésimas en cada circuito. Magistral.

95

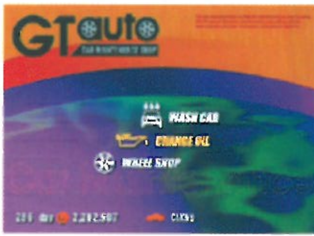
DIFICULTAD PROFESIONAL EN EL MODO ARCADE

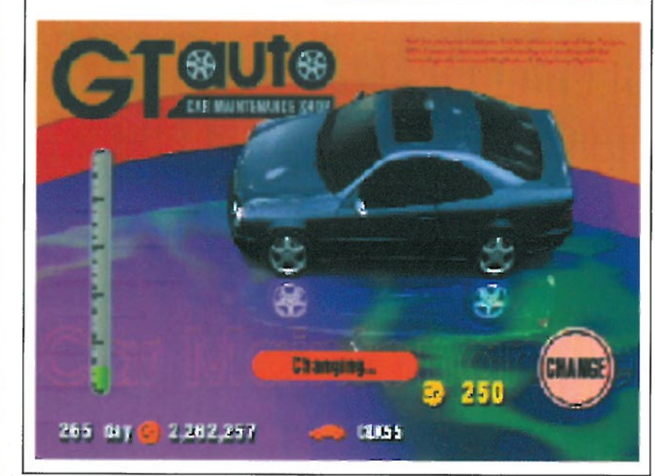
No vayas a creer que tu trabajo ha concluido en cuanto terminas las pistas Difíciles en el modo Arcade, ya que el desafío más duro aún está por llegar: el modo Profesional. Para acceder a él, vete a la pantalla de menú de Selección de Nivel y mantén pulsados a la vez L2 y R2. Si lo haces bien, el ajuste de dificultad Difícil cambia por un momento a Profesional.



A CABALLO REGALADO...

Si quieres sacar el máximo partido a tu coche, debes prestar atención hasta al último detalle. Sólo con cambiar el aceite de tu motor podrás hacer hueco para otro 5 por ciento extra de caballos de potencia (BHP) en tu vehículo, y sin tener siquiera que ensuciarte los dedos. Sólo has de ir al menú 'Garaje'. Selecciona un coche y toma nota de sus datos de potencia (BHP) usando L2 o R2. A continuación, ve a 'GT Auto' y selecciona la opción del cambio de aceite, que debería costarte únicamente 250 Créditos. ¡Una ganga! Ahora, cuando vuelvas a comprobar tus caballos, la cifra se habrá incrementado en torno a un 5 por ciento (el aumento varía según el coche). Para asegurarte de que tu automóvil exprime su máximo potencial, deberías efectuar un cambio de aceite por cada 300 Km. que hagas.



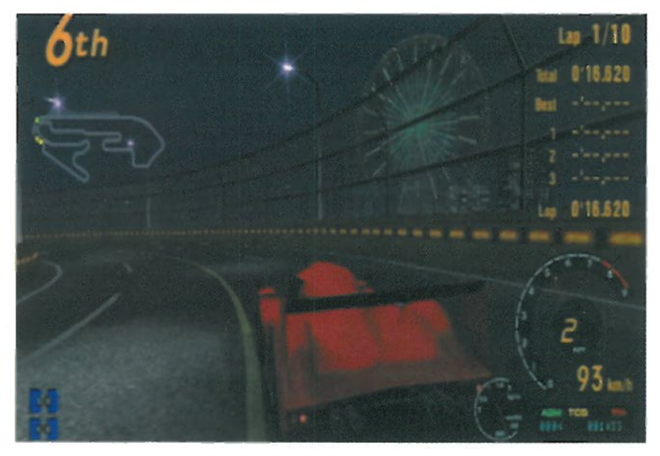


LOS TRES PASOS DEL FRENADO

Para conseguir los tiempos más rápidos, necesitas un coche veloz. Vaya descubrimiento, ¿eh? Pero no tiene sentido tener un vehículo de una celeridad cegadora si no puedes controlar esa velocidad de forma eficaz. Para ayudarte a que aprendas cómo va esto de frenar, lo hemos resumido en tres formas de reducir la velocidad. Recuerda, la potencia sin control no es nada.

FRENADO NORMAL

Muchos conductores se cuelgan del acelerador más de lo que les convendría, descuidando el hecho de que el freno es igual de importante. Frenar no es un signo de debilidad, es algo bueno. Así que asegúrate de obtener el efecto de frenado óptimo dándole un buen apretón al botón (◎). Perderás mucho menos tiempo pasándote de frenado que patinando contra arcenes o vallas protectoras.



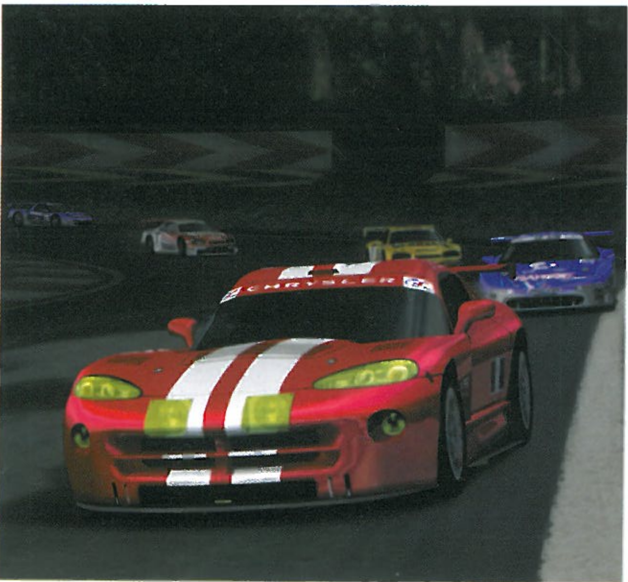
TIRA DEL FRENO DE MANO

Los frenos convencionales están diseñados para reducir la posibilidad de que tu coche patine. Por ejemplo, el ABS (sistema de antibloqueo) libera enseguida las ruedas y vuelve a frenar para impedir que las ruedas se traben y lancen a tu coche en un patinazo incontrolable.

A veces, no obstante, vale la pena vivir un poco peligrosamente. El freno de mano está pensado para bloquear de inmediato la rueda de la parte trasera del coche, con lo cual tu auto colea, permitiéndote así trazar las curvas con una derrapada. Pruébalo mediante el botón ◎.

REDUCE UNA MARCHA

Para aquellos que hayan logrado disciplinarse para usar la transmisión manual, existe una tercera manera de ralentizar el coche, reduciendo las marchas al acercarse a una curva. La única pega es que eso incrementa las revoluciones de tu motor, cosa que *puede* producir el efecto adverso de que se te traben las ruedas y el vehículo vire bruscamente. Sin embargo, si eres capaz de controlar este movimiento lateral, podría convertirse en un útil derrape.



¿QUÉ COCHE ELEGIR?

Una de las claves para hacer un buen papel en *GT3* radica en aprender a sacar el máximo partido a tu dinero, máxime cuando al principio los créditos escasean. Las siguientes cinco tablas muestran cuáles son los mejores modelos en términos de rendimiento (precio del rendimiento del motor por el peso) en función de tu presupuesto. Y por ser tú hemos añadido además los datos de la potencia en caballos.

LEYENDA ➡ FR: motor delantero, tracción trasera; FF: motor y tracción delanteros; MR: motor central, tracción trasera; 4WD: tracción a las cuatro ruedas.

MEJOR RELACIÓN PRECIO/RENDIMIENTO EN COCHES DE HASTA 18.000 CRÉDITOS

Posición	Coche	Tipo de tracción	Precio en Cr.	Máx. rendimiento (CV)
1	Mazda MX-5 ('93)	FR	16,900	128
2	Mazda MX-5 ('89)	FR	17,000	118
3	Chrysler PT Cruiser	FF	17,980	149
4	Daihatsu Sirion X4	4WD	13,900	118
5	Toyota Sprinter Trueno GT Apex ('85)	FR	13,550	128
6	Toyota Yaris RS 1.5	FF	14,530	108
7	Mazda Demio GL-X	FF	14,660	98
8	Volkswagen New Beetle	FF	15,930	115
9	Toyota Yaris Euro Edition	FF	12,280	86
10	Suzuki Alto Works SUZUKI Sports Limited	4WD	12,220	63
11	Daihatsu Cuore TR XX Avanzato R	FF	11,140	63

MEJOR RELACIÓN PRECIO/RENDIMIENTO EN COCHES DE HASTA 30.000 CRÉDITOS

Posición	Coche	Tipo de tracción	Precio en Cr.	Máx. rendimiento (CV)
1	Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR	4WD	29,980	276
2	Subaru Impreza Sedan WRX STi Version VI	4WD	29,190	276
3	Subaru Impreza Sports Wagon WRX STi	4WD	29,980	276
4	Mitsubishi Lancer Evolution VI RS	4WD	25,980	276
5	Subaru Impreza Wagon WRX STi Version VI	4WD	29,190	276
6	Chevrolet Camaro SS	FR	29,530	276
8	Mitsubishi Lancer Evolution VII RS	4WD	25,180	276
9	Subaru Legacy Touring Wagon GT-B	4WD	29,330	276
10	Subaru Legacy B4 Blitzen	4WD	30,000	276
11	Toyota MR2 GT-S	MR	27,130	241
12	Subaru Legacy B4 RSK	4WD	26,430	276
13	Nissan Silvia spec-R Aero	FR	25,600	246
14	Honda Integra Type-R	FF	25,160	197
15	Acura Integra Type-R	FF	27,480	197

MEJOR RELACIÓN PRECIO/RENDIMIENTO EN COCHES DE HASTA 50.000 CRÉDITOS

Posición	Coche	Tipo de tracción	Precio en Cr.	Máx. rendimiento (CV)
1	Subaru Impreza 22B STi Version	4WD	50,000	267
2	Toyota Supra RZ	FR	44,800	276
3	Mazda RX-7 Type RZ	FR	39,980	276
4	Chevrolet Corvette Grand Sport	FR	40,010	330
5	Mazda RX-7 Type RS	FR	37,780	276
6	Renault Clio Sport V6 24V	MR	43,400	226
7	Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo ('95)	4WD	43,230	276
8	Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo ('99)	4WD	43,230	276
9	Nissan 300ZX Twin Turbo 2by2	FR	43,980	276
10	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR Tommi	4WD	32,780	276
11	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR	4WD	32,480	276
12	Audi TT 1.8 T quattro	4WD	46,580	221
13	Mitsubishi Lancer Evolution V GSR	4WD	32,480	276
14	Nissan 300ZX Twin Turbo 2seater	FR	39,900	276

MEJOR RELACIÓN PRECIO/RENDIMIENTO EN COCHES DE HASTA 100.000 CRÉDITOS

Posición	Coche	Tipo de tracción	Precio en Cr.	Máx. rendimiento (CV)
1	Lotus Motor Sport Elise	MR	100,000	200
2	TVR Tuscan Speed Six	FR	80,780	359
3	Dodge Viper GTS	FR	78,680	449
4	Honda NSX Type-S Zero	MR	98,570	276
5	Honda NSX Type-R	MR	99,570	276
6	Mercedes-Benz CLK 55	FR	93,110	347
7	TVR Griffith 500	FR	62,410	340
8	Acura NSX ('93)	MR	99,570	276
9	Acura NSX ('97)	MR	94,790	289
10	RUF 3400S	MR	76,740	305
11	Lotus Elise 190	MR	58,530	190
12	TommyKaira ZZ-S	MR	56,800	192
13	Chevrolet Corvetta Z06	FR	54,000	379
14	Volkswagen New Beetle RSi	4WD	70,000	224
15	Nissan Skyline GT-R V-spec II (R34)	4WD	57,480	276

¿QUÉ COCHE ELEGIR? CONTINUACIÓN...

MEJOR RELACIÓN PRECIO/RENDIMIENTO EN TODOS LOS COCHES

Posición	Coche	Tipo de tracción	Precio en Cr.	Máx. rendimiento (CV)
1	Suzuki Escudo Pikes Peak Version	4WD	100,00,00	981
2	Panoz Esperante GTR-1	FR	200,00,00	588
3	Tickford Falcon XR8 Race Car	FR	150,00,00	599
4	Gillet Vertigo Race Car	FR	120,00,00	419
5	Chevrolet Corvette C5R	FR	100,00,00	620
6	Toyota Castrol Tom's Supra	FR	12,50,00	463
7	Honda Castrol Mugen NSX	MR	12,50,00	473
8	Lister Storm V12 Race Car	FR	119,80,00	593
9	Nissan Pennzoil NISMO GT-R	FR	785,000	493
10	Jaguar XJ220 Road Car	MR	780,000	516
11	Shelby American INC Cobra	FR	500,000	485
12	Pagani Zonda S	MR	352,440	543
13	RUF CTR 2	4WD	382,000	512
14	Lancia Delta HF Intergrale Rally Car	4WD	500,000	295
15	Aston Martin V8 Vantage	FR	455,000	550

LISTA DE CONTROL

Hemos incluido una lista completa de todos los coches conocidos del juego. Ve tachándolos a medida que los consigas.

ACURA
3.2 CL Type-S (2000)
Integra Type-R (1996)
NSX (1993)
NSX (1997)
RS-X Type-S (2001)

ALFA ROMEO
156 V6 2.5v

ASTON MARTIN
DB7 Vantage Coupe (2000)
V8 Vantage (1997)
V12 Vanquish (2000)

AUDI
S4 (1999)
TT 1.8 T Quattro (2000)

BMW
328Ci (1999)

CHEVROLET
Camaro SS (2000)
Camaro Racer (2001)
Camaro Z28 (1997)
Corvette C5-R (2000)
Corvette Z06 (2000)
Corvette GrandSport (1996)

CHRYSLER
PT Cruiser (2000)
Viper GTSR Team Oreca (2000)

CITROËN
Xsara Rally Car (1999)

DAIHATSU
Cuore TR-XX Avanzato R (1997)
Sirion X4 (1998)

DODGE
Viper GTS (1998)
Viper GTS-R Concept (2000)

F1
F094/H
F094/S
F686/M
F090/S
F687/S
F688/S

FIAT
Coupe Turbo Plus (2000)

FORD
Escort Rally Car (1998)
Focus WRC (1998)
GT40 (1966)
GT40 Gulf Racer (1969)
Mustang SVT Cobra R (2000)

GILLET
Vertigo Race Car (1997)

HONDA
Accord Euro R (2000)
Arta NSX (2000)
Castrol Mugen NSX (2000)
Civic SiR-II (1993)
Civic Type-R (1998)
CRX 1.6 VTi (1995)
Integra Type-R (1998)
NSX Type-R (1992)
NSX Type-S Zero (1997)
Raybrig NSX (2000)
S2000 (1999)
S2000 LM Race Car (2000)
S2000 Mugen Tuned (2000)
S2000 Type-V (2000)

JAGUAR
XJ220 Race Car (1992)
XJ220 Road Car (1992)
XKR Coupe (1999)

LANCIA
Delta HF Integrale Rally Car

LISTER
Storm V12 Race Car (1999)

LOTUS
Elise 190 (1998)
Esprit Sport 350 (2000)
Esprit V8-SE (1998)
Motor Sport Elise (1999)

MAZDA
787B (1991)
Demio GL-X (1999)
MX-5 (1989)
MX-5 (1993)
MX-5 1.8i (2000)

MX-5 1.8RS (1998)
RX-7 LM Race Car (2000)
RX-7 RS (1998)
RX-7 RZ (2000)
RX-8 (2001)
Savanna RX-7 Infini III (1990)

MERCEDES-BENZ
CL600 (2000)
CLK 55 (2000)
CLK Touring Car (2000)
SLK 230 Kompressor (1999)

MINE'S
GT.R.N1 V-Spec (2000)
Lancer Evolution VI GSR

MINI
Cooper 1.3i (1999)

MITSUBISHI
3000GT VR-4 Turbo (1995)
3000GT VR-4 Turbo (1999)
FTO GP Version R (1997)
FTO LM Race Car (2000)
Lancer Evolution IV GSR (1996)
Lancer Evolution V GSR (1998)
Lancer Evolution VI GSR (1999)
Lancer Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition (2000)
Lancer Evolution VI RS (1999)
Lancer Evolution VII GSR (2001)
Lancer Evolution VII Rally Car Prototype (2001)
Lancer Evolution VII RS (2001)

MUGEN
Mugen S2000 (2000)

NISMO
400R (1996)
GT-R LM Road Car (1995)
Skyline GT.R R-tune (2000)
Skyline GT.R S-tune (2000)

NISSAN
200SX (1996)
200SX Type-X (1996)
300ZX Twin Turbo 2by2 (1998)
300ZX Twin Turbo 2seater (1998)
Calsonic Skyline (2000)
C-West Razo Silvia (2001)
Loctite Zexel GT.R (2000)
Pennzoil NISMO GT.R (1999)
R390 GT1 LM Race Car (1998)

R390 GT1 Road Car (1998)
Silvia K's 1800cc (1988)
Silvia K's 2000cc (1991)
Silvia spec-R Aero (1999)
Silvia Varietta (2000)
Skyline GT.R V-spec R33 (1997)
Skyline GT.R V-spec II R32 (1994)
Skyline GT.R V-spec R34 (1999)
Skyline GT.R V-spec II R34 (2000)
Skyline GTS-t Type-M (1991)
Z Concept (2001)

OPEL
Astra Touring Car (2000)
Speedster (2000)
Calibra Touring Car (1995)

PAGANI
Zonda C12 (2000)
Zonda C12 Race Car (2000)
Zonda S (2000)

PANOZ
Esperante GTR-1 (1998)

PEUGEOT
206 Rally Car (1999)
206 S16 (1999)

RENAULT
Clio Sport Race Car (2000)
Clio Sport V6 24V (2000)

RUF
3400S (2000)
CTR 2 (1996)
RGT (2000)

SHELBY
Cobra (1967)

SPOON
Civic Type-R (1999)
S2000 (2000)
S2000 Race Car (2000)

SUBARU
Impreza 22B STi (1998)
Impreza LM Race Car (1999)
Impreza Rally Car (1999)
Impreza Rally Car Prototype (2001)
Impreza Sedan WRX STi (2000)
Impreza Sedan WRX STi Version VI (1999)
Impreza Sports Wagon WRX STi (2000)
Impreza Wagon WRX STi Version VI (1999)
Legacy B4 Blitzen (1999)
Legacy B4 RSK (1998)
Legacy Touring Wagon GT-B (1996)

SUZUKI
Alto Works SUZUKI Sports Limited (1997)
Escudo Pikes Peak Version (1998)

TICKFORD
Falcon XR8 Race Car (2000)

TOMMYKAIRA
ZZ II (2000)
ZZ-S (1999)

TOM'S
X540 Chaser (2000)

TOYOTA
Altezza AS2000 Lexus IS (1998)
Altezza LM Race Car (2000)
Altezza RS200 (1998)
Castrol Tom's Supra (2000)
Celica GT-Four (1995)
Celica SS-II (1995)
Celica SS-II (1999)
Celica Rally Car (1999)
Corolla Rally Car (1999)
Denso Sard Supra (2000)
GT-One Race Car (1999)
GT-One Road Car (1999)
MR2 (1999)
MR2 G-Limited (1998)
MR2 GT-S (1998)
Sprinter Trueno GT-Apex (1985)
Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version (2000)
SuperAutoBacs Apex MR-S (2000)
Supra RZ (1997)
Supra SZ-R (1997)
Yaris Euro Edition (2000)
Yaris RS 1.5 (2000)

TRD
Celcia TRD Sports M (2000)

TVR
Griffith 500 (1998)
Speed 12 (2000)
Tuscan Speed Six (2000)

VAUXHALL
Astra Touring Car (2000)
Calibra Touring Car (1995)
VX 220 (2000)

VOLKSWAGEN
Lupo Cup Car (2000)
New Beetle (2000)
New Beetle Cup Car (2000)
New Beetle RSi (2000)

EXTERMINATION

1ª PARTE ÁTATE FUERTE

las botas y saca el insecticida; es el momento de realizar una auténtica matanza de bichos con nuestro cuestionario para el Lanzador Definitivo, las placas de metal y esas malditas chapas.

OBJETIVOS

Extermination no es, exactamente, el juego más complicado del mundo; nosotros lo terminamos tras unas siete horas de pánico machacando bichos. Sin embargo, hemos recibido un montón de e-mails de personas que se han quedado atascadas en las partes más complicadas. Así que, para intentar calmar la marea un poco, hemos respondido a vuestras dudas más frecuentes. Para que todos lleguéis al final.

DALE LA CHAPA

Como somos unos perfeccionistas, también hemos incluido una lista de cosas a las que deberías prestar atención, incluido el maravilloso Lanzador Definitivo y las inútiles chapas para el perro. Consíguelas todas. Por otro lado, con la ayuda que encontrarás en estas dos páginas deberías tener material suficiente para alcanzar el final del juego. Por lo tanto, si tienes más dudas que no están resueltas aquí, dale un par de vueltas al juego, pues no deben ser tan complicadas.

PSO2 #8 DICTAMINÓ...

PSO2 #8 JULIO 2001

"A pesar de que la historia es poco profunda y le auguramos un futuro más bien corto, *Extermination* es una conseguida mezcla de acción, tiroteo y pánico cerval. Puedes esperar un buen montón de golpes de efecto y emoción"

Y AHORA PENSAMOS...

Es demasiado corto para convertirse en un clásico, pero se disfruta a tope durante todo el rato que dura. Una gozada.

84

CUESTIONARIO INSECTIL

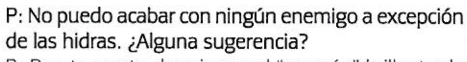
Nada de rodeos, directos al grano.

P: ¿Cómo inutilizas las trampas láser?
R: De la misma manera que inutilizas las ametralladoras de vigilancia; cortando con cuidado el trocito que las ata a la pared con tu cuchillo. Lo mejor es utilizar un cortecito pequeño (o ◎), puesto que es más certero.

P: ¿Por qué mi salud nunca pasa de 60? ¿Qué pasa con los otros 40?
R: Cualquier infección hace que tu salud se reduzca a 60. Usa las Jeringuillas de Energía o una Vacuna en la máquina MTS para reducir la infección a 0% y aumentar tu salud hasta 100 otra vez.

P: Verás, lo que ocurre es que *sí* tenía la contraseña para el ascensor, pero resulta que la he perdido. ¿Me puedes ayudar?
R: La contraseña es 51204791.

P: No puedo acabar con ningún enemigo a excepción de las hidras. ¿Alguna sugerencia?
R: Pon tu punto de mira en el "corazón" brillante de los enemigos o estarás disparándoles toda tu vida.



P: ¿Dónde está mi primera placa de metal?
R: La primera placa la tiene tu compañero de equipo, que se encuentra en la habitación donde tienes que escalar el elevador mecánico. Es algo complicado, puesto que está escondido en una esquina, pero por lo menos aparece en el radar para placas de perro...

P: Genial. Y... je je... verás, siento mucho ser un pesado, pero... ¿Dónde está la segunda?
R: Se encuentra en la sección D de una habitación accesible sólo a través de los conductos de aire. En la habitación que tiene los tableros de información, paredes de telarañas y varios perros de vigilancia, hay una entrada a un conducto de ventilación en el piso superior. Introdúcete en él y toma la derecha en la intersección, lo que hará que caigas en el interior. Métete en el conducto de ventilación de la pared opuesta y síguelo hasta que llegues a una habitación con materia orgánica y dos cadáveres. En esta habitación se halla la segunda placa metálica entre otras cosas. También puedes utilizar el radar para placas de perro para ayudarte a conseguir tus cosas.

P: Acabo de entrar en el área de alta seguridad de la Torre de Control después de que Cindy descifrara el código. Estoy frente a una muralla de agua y un sistema de refrigeración. Aun cuando pongo en marcha el sistema de ventilación no sucede nada ¿Qué hago?
R: Lo que necesitas es tomar una carrerilla lo más

CONSEJO

ESTACIONES DE INOCULACIÓN
Si la infección está muy avanzada, no intentes recuperarte mediante botiquines o estimulantes, pues te quedarás sin energía enseguida. Los estimulantes sólo curan infecciones siempre que éstas no lleguen al 100%. Lo único que te curará será una vacuna MTS inyectada mediante una máquina MTS.

EL LANZADOR DEFINITIVO

Parte A

Cuando estés en el área 7, en la parte delantera del complejo, te atacarán dos monstruos de seis piernas. Los puedes esquivar (probablemente) si saltas a la parte trasera de un camión. Echa un vistazo a la caja del camión para asegurarte.

Parte B

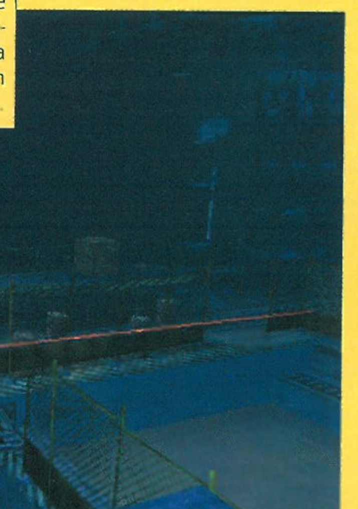
En el área 12 (complejo de investigación, nivel 2) te encontrarás con un cadáver en las escaleras entre la filtración de agua y el ala B, que está cerca de una tarjeta con clave. Usa la tarjeta en la puerta de seguridad cerca del final del nivel y, después, registra las dos cajas de la habitación cuya cerradura desbloqueas.

Parte C

En el Área de Máxima Seguridad encontrarás una puerta que requiere el uso de las 24 unidades de energía para abrirse (y en cuyo interior se halla la última pieza que necesitas para el Lanzador Definitivo). No hace falta decir que a partir de aquí, las cosas se ponen auténticamente asquerosillas...

CÓMO ACABAR CON EL JEFE DE TENTÁCULOS

Lo primero es lo primero. Tras la escena de corte recoge rápidamente el lanzagranadas que hay frente a ti y agrégalo a tu SPR4. Evita el tentáculo moviéndote sin parar, deteniéndote tan sólo para disparar al corazón del Jefe cuando se deja ver. No te acerques demasiado a la parte del jefe que está sujeta a la pared o escupirá un gas verde que te herirá e infectará. Vigila también el ataque oscilante del jefe, que sólo puedes evitar manteniéndote pegado a la pared que hay cerca del centro. Es uno de los oponentes más astutos que encontrarás. Aunque saber esto no sea de mucha ayuda...



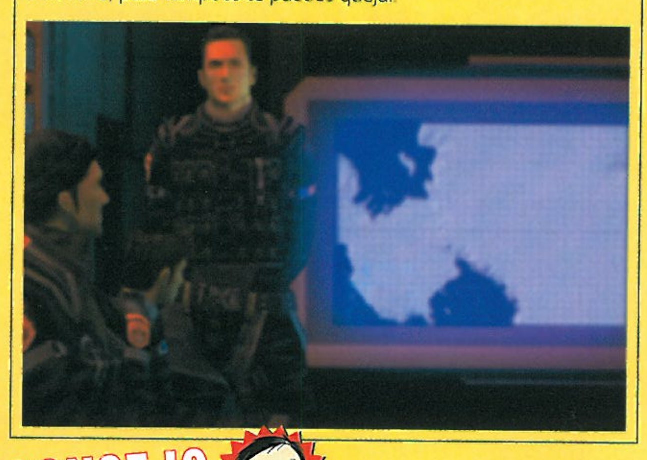
grande posible y lanzarte contra la muralla de agua lo más lejos que puedas. Rápidamente corta la cañería con tu cuchillo y debería desprenderse. Ahora puedes poner en marcha el sistema de refrigeración para congelar el agua, la cual se puede romper fácilmente con el SPR4 o tu cuchillo. Si accionas el interruptor cerca de la cascada en primer lugar, verás un pequeño reguero de agua que te muestra dónde dirigir tu disparo.

P: ¿Se te concede alguna recompensa por conseguir las 15 chapas de identificación?

R: Absolutamente ninguna. Lo sentimos.

ANIQUILACIÓN

Apenas hayan pasado los títulos de crédito, salva el juego. Una vez hayas hecho esto, ve a pantalla de cargar juegos (verás un juego llamado "trasera del complejo" en letras amarillas). Cárgalo para comenzar un nuevo juego con 500 balas, 50 cartuchos de escopeta, 30 granadas, 1.000 unidades de fuego y 25 misiles para el Lanzador Definitivo, así como una pila de salud. Desgraciadamente, no hay Lanzador Definitivo, pero tampoco te puedes quejar.



CONSEJO

AGUAS MAYORES

Si notas que estás perdiendo salud en una habitación vacía, probablemente se deba a que estás sobre un charco de HO-213. Si atraviesas un charco de agua y ésta se levanta y se vuelve verde, no permanezcas ahí mucho tiempo...

¡ALARMA!

¿Cómo acabo con... Roger?

En primer lugar, destruye todas las latas explosivas que puedas de modo que no te las encuentres más tarde reventando en tus narices. Colócate en la plataforma central para que le resulte difícil alcanzarte. Cronometra tus granadas para que una de ellas le alcance justo antes de que él ataque. Si agotas tu provisión de granadas, utiliza la mirilla de francotirador para aumentar tu visión de su cuerpo y apunta a los puntos amarillos. Lástima... en otras partes del juego parece un chaval tan agradable...

CÓMO ACABAR CON EL JEFE FINAL

Al comienzo de la batalla final, observa el movimiento de Origin. Si permanece en la parte trasera del aerodeslizador la mayor parte del tiempo, utiliza los cañones superiores del camión para dispararle. Si, por el contrario, se queda en los lados, sube por la escalera, alcanza el corredor que hay al final del bote y utiliza la cinta para hacerte con la ametralladora y repasarlo a balazos. Si utilizas la ametralladora ten cuidado con el recalentamiento, porque si no le llevará un tiempo enfriarse para poder volver a ser utilizada. Si ves que te disparan burbujas utiliza tu arma para hacerlas explotar en el aire antes de que te puedan infectar. Tras varios impactos, Origin salta a bordo. Es en este punto donde agradecerás haberte tomado la molestia de buscar todas las piezas del Lanzador Definitivo...

Cuando Origin se derrumba, tendrás que luchar contra tu doble. Súbete al cajón para evitar a las hidras y dispara un misil de Lanzador a la cubierta para eliminarlas. Baja y escóndete tras los cajones para esquivar el fuego de tu doble y asómate ocasionalmente para lanzar alguna que otra granada o algún misil del Lanzador al Jefe. No permanezcas escondido todo el rato o él empezará a lanzarte misiles.

PONLES TU MARCA

En caso de que seas un coleccionista obsesivo y quieras recoger cada una de las placas de identificación que aparecen en el juego, aquí tienes una lista de dónde encontrarlas:

#1 HANS GRANT, SOLDADO DE PRIMERA
Localización: Junto al elevador, tras haber matado al monstruo del ascensor.

#2 FERRYL THERADIS, CABO
Localización: En el suelo junto a la pared de hielo, justo cuando muere.

#3 THOMAS TAYLOR, SOLDADO DE PRIMERA
Localización: Junto a la chapa de identificación número dos.

#4 ARTHUR MCDONNEL, CABO PRIMERO
Localización: En la Torre de Control, junto a la construcción que contiene la computadora.

#5 ROSS DICKSON, CABO
Localización: En la plataforma de carga de trenes entre los cajones, justo después de que el tren haya atravesado la barrera.

#6 ROBERT CAMERON, SARGENTO
Localización: Junto al vehículo volcado mientras te diriges a colocar el primer detonador.

#7 DAVID MUELLEN, SARGENTO
Localización: En la sala de información, justo detrás de los cajones metálicos.

#8 KEN LESCHNER, SARGENTO PRIMERO
Localización: En el Puerto Naval secreto, justo detrás de ti antes de que embarques en el LCAC.

#9 ED COLLET, SUBOFICIAL
Localización: En el techo del ala B, bajo el helipuerto.

#10 LANCE MCLAFFIEN, SUBOFICIAL
Localización: Laboratorio de Investigación del nivel 2, justo antes de ir a por el detonador número dos.

#11 CHRIS DEETMAN, TENIENTE SEGUNDO
Localización: En la planta de depuración de agua, justo antes de entrar en ella por primera vez.

#12 MATT SHUGGART, TENIENTE PRIMERO
Localización: En lo alto del edificio exterior, justo antes de volar la torre.

#13 KURT JOLATA, CAPITÁN
Localización: En los conductos de ventilación, cuando te diriges a por la placa número dos.

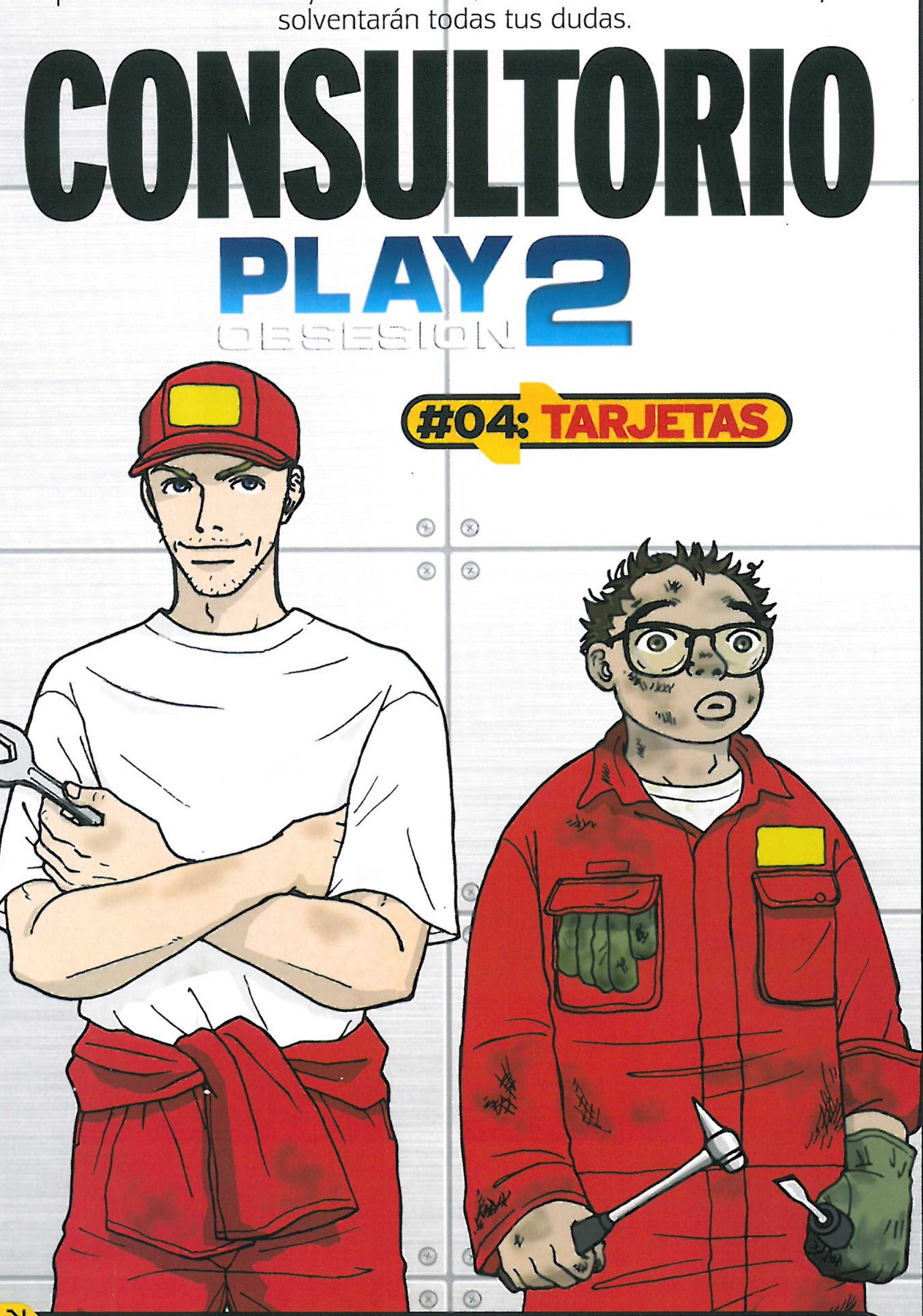
#14 ROGER GRIEGMAN, SARGENTO PRIMERO
Localización: En la plataforma, después de golpearle.

#15 MIKE MADIGAN, ALCALDE
Localización: En la plataforma, justo después de que salga con la bomba.

Si no consigues aclararte con ese artilugio de plástico negro que ronronea justo debajo de la tele de tu cuarto es que necesitas los consejos de un experto. Y en PSO2 no tenemos uno, sino dos: os presentamos a Tote y a Kiko-Iñaki, los mecánicos consoleros que solventarán todas tus dudas.

CONSULTORIO PLAY 2 OBSESIÓN

#04: TARJETAS



Ante cualquier problema técnico con tu PS2, no dudes en ponerte en contacto con el consultorio de PSO2. Tan sólo tienes que escribir a ps2@mcediciones.es. Tote y Kiko-Iñaki te lo agradecerán.

ENCHÚFAME...

Memory Card: un objeto negro, pequeño y, a menudo, denostado que, no obstante, puede llegar a convertirse en una de las inversiones más acertadas de tu faceta consolera. A pesar de su aparente sencillez de uso, todavía hay algunos misterios, no resueltos para muchos, que envuelven a nuestra amiga de bolsillo. Un ejemplo: en ocasiones, la dichosa tarjetita se empeña en borrar, sin motivo aparente, todos los juegos que guardábamos como oro en paño. ¿Cómo podemos evitar que esto suceda? Más dudas: ¿de qué va todo ese rollo del sistema MagicGate de Sony? ¿Cómo funcionan las tarjetas Action Replay y DVD Region X? Como siempre, hemos acudido a los infalibles Tote y Kiko-Iñaki para que investiguen a fondo el complejo universo de las tarjetas, con el fin de recomendar las mejores opciones del mercado.

PROBLEMAS DE MEMORIA

Las Memory Card estándar de la PS2 pueden almacenar hasta 8 MB de datos, una barbaridad comparado con el solitario MB de las antiguas tarjetas de la PSone. Para que te hagas una idea más exacta de lo que supone esta capacidad, piensa que una partida normal de *GT3* necesita un espacio, más o menos, de 90K. Juegos más grandes, como *La Fuga de Monkey Island* llegan hasta las 1000K (1 MB), ya que los datos almacenados son más complejos. Por norma general, podría decirse que en una Memory Card estándar puedes guardar hasta 30 juegos. Si necesitas más espacio, siempre queda la opción de borrar juegos viejos.

Pero es que no quiero borrar nada... Entonces puedes comprar otra Memory Card o bien, y esto corre por tu cuenta y riesgo, hacerte con un mecanismo de expansión no oficial (repetimos, *no oficial*), como la Memory Station de 16 MB de Joytech. Su funcionamiento es sencillo: basta insertar tu tarjeta estándar en la estación base para que la memoria se amplíe hasta unos increíbles 24 MB de RAM. A pesar de tratarse de un producto no oficial, procura utilizar una tarjeta Sony *oficial*, ya que de lo contrario no funcionará. Otro sistema es el Memory Link Pro, pariente cercano del Dexdrive para PSone. Este sistema te permite bajar o cargar ficheros guardados de la red, mediante una conexión USB/paralelo, entre el PC y la PS2. Los datos se almacenan en el disco duro de tu PC y se transfieren a la Memory Card en pequeños bloques que se activan cuando los necesitas.

TARJETAS LIBERADORAS DE DVD

Como ya sabrás, las películas en formato DVD están codificadas por regiones. Hay un total de seis territorios, y a España le corresponde la región 2.

Los reproductores de DVD funcionan únicamente con películas de su mismo territorio, de modo que en el aparato de tu casa no puedes ver una peli codificada en el formato americano de región 1. De este modo, las productoras cinematográficas no se ven obligadas a realizar el estreno de una cinta en todo el mundo a la vez y, de paso, impiden que la gente se compre un DVD de importación antes de que la película en cuestión se estrene en las pantallas o en vídeo en su país. Sin embargo, la tarjeta DVD Region X de Datel liberan cualquier código regional, capacitando así a tu PS2 para que reproduzca discos en DVD provenientes de cualquier parte del mundo. Con un simple cartucho y el CD adjunto, podrás comprar estrenos americanos de primera fila tales como *El Planeta de los Simios*. Eso sí, ni se te ocurra llorar desconsolado cuando la Warner Bros vaya a la quiebra.

CARTUCHOS DE TRUCOS

Estos cartuchos llevan dando guerra desde hace años, y ofrecen una serie de beneficios de incalculable valor para los jugadores más insaciables. Por ejemplo, gracias al Action Replay 2 podrás disfrazar a Solid Snake de vigilante, o bien proporcionarle cantidades infinitas de munición y energía. Basta con insertar el cartucho, seleccionar el truco deseado en el CD adjunto y cargar el juego al modo tradicional. Cada día aparecen nuevos trucos.

MAGICGATE%o

No te asustes, que no es tan místico como parece. En pocas palabras, se trata de la tecnología de protección del Copyright que ha desarrollado Sony. Su objetivo es salvaguardar información digital, y su división musical ha sido la primera en ponerla en práctica para evitar copias "no autorizadas", pirateos varios y la transmisión de contenidos musicales en formato digital. El Memory Stick Walkman de Sony lo incorpora de serie: Con este aparato, puedes utilizar una Memory Stick MagicGate%o de 64 MB para almacenar hasta dos horas de música, que puedes bajarte del PC. La misma tecnología se emplea en la Memory Card de la PS2; según fuentes bien informadas, cada tarjeta incorpora un "circuito ferroeléctrico de encriptación/decriptación" (¡mamma mia!) para regrabado rápido o almacenamiento de datos.

TARJETA SONY 8 MB
Desarrollador: Sony
Capacidad: 8 MB
Extras: Ninguno
Compatible con: Todos los juegos PS2.

DVD REGION X
Desarrollador: Datel
Capacidad: N/D
Extras: Evita la aparición de la pantalla verde con el Euroconector.
Compatible con: DVDs multiregión.

ACTION REPLAY 2
Desarrollador: Datel
Capacidad: N/D
Extras: Permite activar trucos y mejoras no oficiales en los juegos.
Compatible con: Más de 59 juegos, y subiendo.

MEMORY STATION 16 MB DE JOYTECH
Desarrollador: Datel
Capacidad: 24 MB (con la Memory Card de 8 MB estándar de Sony)
Extras: No funciona sin tarjetas de memoria oficiales.
Compatible con: Memory Card oficial de Sony.

LA OPCIÓN OFICIAL

MEMORY CARD 8 MB DE SONY
Desarrollador: Sony
TOTE OPINA: Es un poco cara, pero te evitarás problemas concernientes a la tarjeta de memoria. Además, el diseño de la Memory Card de Sony no desentona con tu PS2, algo que no puede decirse de esa gama de productos de colores estridentes de otros fabricantes. Eso sí, si te quieres ahorrar una pasta, cómprate una tarjeta no oficial e intenta guardar una partida de Ridge Racer 5, a ver qué pasa.
KIKO-IÑAKI OPINA: Cada vez que guardo una partida la meto en un cajón diferente, y tengo el armario tan desordenado que luego no sé dónde la he puesto, y no puedo jugar.

LA OPCIÓN DEL CINÉFILO

DVD REGION X
Desarrollador: Datel
TOTE OPINA: Introduce el cartucho, accede al disco, y elige la región que desees liberar. La adquisición de películas de importación es un poco más complicada. Encontrarás los últimos lanzamientos en DVD en la web. Una película de estreno en DVD como The Mexican, te costará unas 4.000 pesetas. No obstante, muchos lanzamientos en DVD se producen de forma simultánea en todo el planeta. Se trata de películas tales como Star Wars: Episodio 1: La Amenaza Fantasma.
KIKO-IÑAKI OPINA: A ver si pillo las pelis de Chiquito de la Calzada. Son tan buenas que me parto, oye.

LA OPCIÓN DEL TRAMPOSO

ACTION REPLAY 2
Desarrollador: Datel
TOTE OPINA: El mejor método para alargar la vida de tus videojuegos. Imagina jugar a MGS2 con Snake vestido de vigilante. Seguro que es mucho más divertido que disfrutar de energía infinita en Onimusha blandiendo la espada Bishamon. Si siempre haces trampa, nunca mejorarás tu técnica. Seguro que completas el juego pero, ¿para eso te gastaste 10.000 cucas cuando te lo compraste? Piénsalo bien.
KIKO IÑAKI OPINA: Mi mamá me dice que eso de hacer trampas está muy feo, pero es que si no las hago, no soy capaz de pasar ni de la pantalla de arranque.

EL RINCÓN DE TOTE

¿Por qué se borran las partidas guardadas? ¿Cómo podemos evitarlo? Tote tiene la solución...

INSERTA LA TARJETA ANTES QUE NADA

Según informa Sony, en nueve de cada diez casos, los problemas de grabación de las Memory Cards se deben a errores de uso. Casi todos los juegos cargan la información de la tarjeta de memoria de forma automática nada más insertar el juego, de modo que si insertas o desconectas la tarjeta en ese momento (o mientras el juego guarda la partida), lo más probable es que padezcas algún tipo de problema. La pérdida de datos grabados redunda en una mala leche considerable, y lo sabemos porque lo hemos padecido en nuestras propias carnes. De lo que sí estamos seguros es de que ni insertamos ni retiramos la Memory Card cuando no debíamos hacerlo.

LIMPIEZA OCASIONAL

Un buen sistema es revisar de vez en cuando el contenido de tu Memory Card para organizarlo, borrando las partidas guardadas que ya no necesitarás.

AVISO PARA EL MULTITAP

Un último consejo: en el manual de la PS2, Sony advierte que no "se debe insertar la Memory Card (8 MB) (para PlayStation 2), o la Memory Card" en el puerto del mando uno cuando utilices el MultiTap SCPH-1070. En caso contrario, "pueden perderse los datos". Lo mismo sucede si utilizas la Memory Card y el MultiTap en los puertos del segundo mando. No confirma si este proceso adulterará la tarjeta, pero no estaría de más contemplar esta posibilidad. (Sony recomienda el uso del MultiTap para PS2 SCPH-10090 E).

NAVIDAD: ÉPOCA DE ¿PAZ?

La batalla por el primer lugar en el lucrativo podio de Navidad ya ha empezado. Pero ¿quién subirá a lo alto? ¿Y quién no? PSO2 se dispone a anticipar a quién traerán carbón.

Cuándo fue la última vez que viste un título realmente original y excepcional encaramarse al primer puesto de las listas navideñas? Es una pregunta complicada, debemos admitirlo, así que te daremos unos cuantos minutos.

Mientras, le preguntaremos a Jasón Rubin, cofundador de los padres de *Crash*, Naughty Dog, cómo se lo hará su supuesto futuro exitazo, *Jak and Daxter*, para revolucionar los videojuegos en esta Navidad: "Bueno, está Jak, el protagonista rubiales. Viene a ser como tu alter ego. Es un tipo callado, un joven que tiene que demostrarse a sí mismo lo que vale. Luego está Daxter, el tío naranja que lleva en el hombro, un amigo suyo que ha sido transformado por accidente en esa clase de roedor. A él esto no es que le haga mucha gracia, con lo cual ambos intentan que recupere su forma original. Daxter es mucho más sarcástico e ingenioso; es el que más habla y hace gala de un humor muy visual".

Pues vale. Hay dos cosas que nos vienen de inmediato a la cabeza. En primer lugar, para ser justos con él, Rubin hablaba más de la premisa de su juego que de sus habilidades para hacerte babear con sus oropeles, pero, aun así, *Jak and Daxter*, como idea, está un poco falto de inspiración. No nos malinterpretes, la verdad es que tenemos ganas de que aparezca, pero quizá sea más por lo que promete ofrecer a nivel técnico que en términos de jugabilidad. De hecho, es *probable* que *Jak and Daxter* —y no es que esto nos moleste— no sea más que una versión más atractiva, vistosa y *abierta* de *Crash Bandicoot*, cuya esencia, como todos sabemos, era bien sencilla.

REFRÍE QUE ALGO QUEDA

¿Podría ser que el hecho de que Naughty Dog esté básicamente reconstruyendo *Crash* con diferentes personajes y un entorno más grande afectara a sus ventas potenciales o sus esfuerzos por llevarse el codiciado número uno de las listas? La respuesta, probablemente, es no. Así pues, ¿cuándo fue la última vez que viste un título realmente original y excepcional encaramarse al primer puesto de las listas navideñas? ¿Con *Metal Gear Solid*, quizá? Y ¿antes que ése? Bueno, antes que ése, la cosa se vuelve confusa, porque ahora lo que quieren es títulos que lleven la garantía de que se van a vender como churros. No se gana pasta gansa con un juego de hábil programación; se gana siendo hábil con las hojas de cálculo.

Intentar predecir cuál será el número uno en Navidad no es tan difícil como pudieras pensar. "No es difícil —afirma John powell, director gerente de la cadena americana de distribución de software Gaming World—, porque van a ser exactamente los mismos juegos de siempre. No vamos a correr riesgos con un producto como *AirBlade* porque no sabemos de qué será capaz. Tengo reticencias hasta con *Devil May Cry*. Ese juego será fenomenal, pero para nosotros es una cantidad incierta. Y en Navidad no quiero incertidumbre."

"INTENTAR PREDECIR CUÁL SERÁ EL NÚMERO UNO EN NAVIDAD NO ES TAN DIFÍCIL COMO PARECE"

E incertidumbre significa títulos nuevos y originales. Pero hay una vía de entrada.

Resulta irónico, pero, debido a su dimensión y la oportunidad de rentabilidad que representa, la Navidad es una época en la que de hecho puedes obtener unos beneficios decentes por experimentar de forma osada, ya que hay más gente comprando juegos que en cualquier otra fecha del año. Pero si el dinero que se puede ingresar con originales es respetable, el pastón que se saca de las secuelas —cada vez con retoques más leves— y de las licencias de grandes nombres alcanza proporciones astronómicas.

PECADO ORIGINAL

"No soy un experto en vuestro mercado europeo —prosigue John Powell—, pero diría que es aún más previsible que el nuestro. Si va a salir un título de la serie *FIFA*, ahí tenéis vuestro juego número uno."

"Me sabe mal por compañías como Capcom, Criterion y Konami" dice un desarrollador para PS2 que prefirió permanecer en el anonimato. "O sea, esta gente se quema los cuernos intentando crear algo nuevo y emocionante, pero a nadie le importa un bledo. Mira Devil May Cry: Supongo que le irá bastante bien porque se ha hablado mucho de él en la prensa, pero ¿cosas como Silent Hill 2 y Burnout? Nadie va a escogerlos antes que FIFA y Tony Hawk's 3. Esos chavales van a por lo que conocen.

EL SECRETO DEL ÉXITO

Así, si está claro que las secuelas como FIFA no van a dejar ni las sobras en Navidad, ¿cómo diantre puede uno empezar? Porque, por pura lógica, hasta una secuela de FIFA fue alguna vez un juego original. Le pedimos al analista de juegos Ian Selznik que nos dijera los tres métodos infalibles para conseguir guita larga...

1 ATRACTIVO UNIVERSAL

"*FIFA* es quizá un ejemplo injusto, ya que el fútbol es un negocio que mueve billones de pesetas, y lo practican y contemplan en casi todo el mundo. Pero demuestra que el atractivo universal tiene un poder descomunal.

2 BOCA A BOCA

"No puedes subestimar la importancia del boca a boca. Así es como juegos como Devil May Cry recibirán su espaldarazo. Y una vez entras en el olimpo, de ahí ya no te saca nadie. Como con Tomb Raider."

3 MARKETING

"La tele y los medios impresos siguen siendo métodos efectivos, al igual que las licencias. Sé muy poco de fútbol, pero diría que a David Beckham Soccer para PSone le irá bien, por la sencilla razón de que viene avalado por David Beckham."

VIVE RÁPIDO pero no dejes un bonito cadáver. El vertiginoso juego de Criterion merece estar ahí arriba cuando llegue Navidad.

AL DIABLO CON TODO: ¿Se rendirá el público comprador a los encantos de Dante, o acabará la cosa en un mar de lágrimas?

Su impresión coincide con la de muchos otros. Entonces, aunque tengas el juego más original de todos los tiempos, ¿cómo te introduces en un mercado dominado por los multiventas asegurados? ¿Cómo se las apañará, pongamos, *Jak and Daxter*? "*Jak and Daxter* es diferente", afirma Ian Selznik, analista de la industria afincado en California. "Sony va a respaldarlo con una fuerte inversión, es del mismo equipo que hizo *Crash Bandicoot* y es probable que se lo promocione como una secuela no oficial de éste. La sensación que tienen en Sony es que aún han de establecer una mascota para el sistema, como *Mario* o *Sonic*. Yo no estoy convencido de que *Jak y Daxter* vayan a serlo, pero si Sony lo cree así, estarán dispuestos a desembolsar un dineral en publicidad."

De modo que los editores sólo apoyan a los juegos que saben que van a vender, ¿no? "Por supuesto, eso es tener cabeza para los negocios —reconoce Selznick—. Por eso Sony se gastará más dinero en *Jak and Daxter* que Acclaim en *Burnout*." Pero seguro que con *Jak and Daxter* sigue habiendo un elemento de riesgo, de la misma manera que existe con *Burnout*, ¿verdad? "Siempre hay un elemento de riesgo, incluso con 'certezas' como *Pokémon* o *FIFA*. Pero *Jak and Daxter* no parte de una posición tan frágil como *Burnout*: lo está creando uno de los estudios de desarrollo que Sony tiene subcontratados y es, en esencia, *Crash Bandicoot*. Y recuerda, *Crash* vendió millones de unidades para PSone. Por supuesto que Acclaim confía en que Criterion producirá algo extraordinario, pero al lanzar al mercado un juego sin historia te la juegas. ¿Qué pasa si nadie lo compra y te has gastado millones de dólares en marketing y publicidad? En estos momentos, sobre todo, con el mercado más bien inestable y agitado, los editores no van a inyectar dinero a un juego relativamente desconocido."

RETOCA LA TECLA ADECUADA

A pesar de esto, Alex Ward, miembro de Criterion, los desarrolladores *de Burnout*, no se siente abatido por las posibilidades de su juego, si bien admite que, cuando se trata de un título nuevo, debe poseer un gran atractivo. "Estamos en un mundo comercial, y el éxito de algunos títulos sorpresa demuestra que las grandes cifras llegan cuando te introduces en el mercado de gran consumo de PlayStation y ofreces juegos que atraen a un público amplio." Algo que la compañía intenta conseguir con el accesible y vigoroso *Burnout*. "El género de las carreras es muy competitivo, pero *Burnout* destaca porque te brinda la posibilidad de hacer lo que en la vida real no puedes: conducir como un maníaco en hora punta y estrellar el coche con resultados espectaculares". El tiempo dirá si cuenta con el encanto necesario para conseguir el éxito masivo.

Es lamentable que la industria del videojuego propicie que títulos como *Burnout* y *Devil May Cry* puedan desaparecer bajo el peso de lo previsible, pero así ha sido siempre la Navidad y, en lo que se refiere al comercio de masas, así seguirá siendo. El caso más representativo se da en la batalla por la supremacía futbolera. Por un lado tienes la brillantez de Pro Evolution Soccer y, por la otra, un nuevo FIFA, con algunos retoques considerables. Está clarísimo cuál de los dos se venderá más esta Navidad. EA tiene la licencia oficial, EA tiene el dinero y, por encima de todo, la serie FIFA tiene un larguísimo historial de éxitos.

Y es que, como dicen, el fútbol es así.

LA VOZ DEL EXPERTO

LA INDUSTRIA HABLA CON PS02

Los responsables de los juegos opinan sobre títulos que se venden como rosquillas, otros que se venden solos y los que se venden a secas...

"Es evidente que los grandes editores buscan publicar juegos que encabecen las listas de venta, así que están muy al tanto de qué es lo que vende y qué no. Creo que todo editor ha experimentado el mal trago de creer en un título nuevo u original, emocionarse un montón con él y luego ponerlo en las tiendas y ver que no pasa nada. Yo he pasado por eso y, créeme, se te queda un cuerpo malísimo. Tras haberse pillado demasiadas veces los dedos con los desarrolladores, creo que los editores han espabilado mucho en los últimos años y desconfían mucho más de los nuevos conceptos."
Alex Ward, Criterion

"El último año y medio ha sido una pesadilla para la industria. Sony entregó tarde las PS2; los primeros seis meses fueron un desastre en términos de calidad en los juegos; también se retrasaron otras máquinas, con lo cual no había competencia y se perdió interés en el mercado. Ésta es una época de riesgo para todos y, a menos que cuentes con una secuela o la licencia más importante jamás vista, incluso la Navidad va a ser tensa."
Ian Selznik, analista de la industria

"Los juegos son un negocio, así que una secuela de Silent Hill era lo lógico."
Akihiro Imamura, Konami

"Si yo tuviera un juego original y fantástico, esperaría hasta el año que viene, quizá marzo o abril, cuando la gente ya se ha aburrido de los juegos que adquirieron en Navidad, y lo publicaría entonces. En Navidad se puede amasar una fortuna, pero también hay una competencia de mil demonios. Yo preferiría enfrentarme a Deus Ex que tener que vérmelas con GT3."
John Powell, Gaming World

EL MES QUE VIENE

¿RÉQUIEM POR LAS RECREATIVAS?

¿Que Midway abandona su hogar espiritual? ¿Que Tekken 4 causa un impacto de no-tanta-trascendencia? ¿Están las máquinas arcade perdiendo su antaña influencia divina en los juegos de la PS2? Si quieres aportar tu opinión, envíanos un mensaje a la siguiente dirección de correo electrónico:

ps2@mcediciones.es

Y TÚ, ¿NO DICES NADA?

Si tienes algo que contarnos, ya sea bueno o malo acerca de la PS2 y de la revista, envíanos un mail a:

ps2@mcediciones.es

MENTIRAS SOBRE LA X-BOX

Hola. Me llamo Aram y todos los meses me compro vuestra revista. Os escribo porque he encontrado una comparativa en Internet sobre PS2 y Xbox que os sacará de dudas. Todos hemos visto los anuncios de Microsoft acerca de las increíbles especificaciones de la Xbox. Parece como si la Xbox fuera muchísimo más potente que cualquier otra consola de nueva generación. Pero, ¿es esto realmente verdad?. Echemos un vistazo más de cerca al hardware de la Xbox y la PS2:

La CPU:

La mayoría de los cálculos se hacen aquí. La Xbox tiene un procesador Intel Pentium III que trabaja a una velocidad de reloj de 733Mhz. Es mucho más que los 300Mhz a los cuales trabaja la CPU de la PS2. Pero, ¿hace esto a la CPU de la Xbox mejor? No. Aquí están las razones por las cuales la CPU de la PS2 (Emotion Engine) es mucho mejor:

- El Bus de Datos, la memoria caché, así como todos los registros son de 128 bits en la CPU de la PS2, mientras que en la CPU de la Xbox son de 32 bits.
- Los 32 MB de memoria Direct Rambus DREAM están implementados en la CPU en sí.
- Su máxima capacidad de cálculo son 6.2 GFLOPS, mientras que la CPU de la Xbox sólo es capaz de controlar poco más de 3 GFLOPS.
- Incorpora dos unidades de enteros de 64 bits con una unidad de instrucciones multimedia SIMD de 128 bits, dos unidades independientes de cálculo vectorial en coma flotante (VU0 y VU1) y circuito decodificador de MPEG 2 (Image Proccessing Unit/IPU) y controladores DMA de alta capacidad.

De acuerdo, y... ¿qué significa todo esto? Significa que la PS2 puede manejar motores físicos y tridimensionales mucho más complejos (y puede hacer efectos visuales realistas con más precisión, como agua salpicando y explosiones). También significa que la PS2 puede manejar una inteligencia artificial mucho más sofisticada, de forma que tengas oponentes más parecidos a los humanos.

El chip gráfico y la VRAM (memoria de vídeo):

Es donde las imágenes se renderizan. La Xbox usa una unidad de procesamiento gráfico Nvidia trabajando a 250Mhz, y la PS2 usa el Graphics Synthesizer a 150Mhz.

Otra vez, a juzgar por estas especificaciones la Xbox «parece» mejor. La GPU de la Xbox tiene algunas ventajas sobre la de la PS2, por ejemplo:

- Puede trabajar con 125 millones de polígonos (aunque en la práctica es bastante improbable debido al uso de un Pentium III como CPU), mientras que la PS2 sólo puede renderizar 75 millones de polígonos.
- La GPU de la Xbox tiene una resolución máxima de 1920x1080 y el GS de la PS2 1280x1024. El resto del chip gráfico es comparable al chip NV-20.

Pero tales ventajas no suponen una gran diferencia cuando lo ves en una televisión. Incluso en una televisión de alta definición, las diferencias serían raramente apreciables (siempre que el hardware se use adecuadamente). Y, aunque la GPU de la Xbox puede hacer muchos más efectos que no están incluidos en el GS de la PS2, la PS2 gracias a su CPU súper rápida puede hacer todos esos efectos por software con, al menos, la misma calidad.

La RAM:

Es la memoria principal de una consola u ordenador. No hay mucho que decir acerca de la RAM. La Xbox tiene el doble que la PS2. ¿Dará esto a la Xbox una gran ventaja? No del todo, veamos cómo accede la PS2 a la RAM:

- 32 MB Direct RDRAM, 2 canales a 800Mhz implementada en la CPU. Esto significa que el Emotion Engine de la PS2 puede manipular los datos almacenados en la RAM al menos el doble de rápido de lo que la Xbox puede acceder a su memoria. Esto es muy importante, puesto que todos los datos están almacenados ahí (incluso los gráficos, puesto que la VRAM está incluida en esos 32MB de RAM). A juzgar por la información que Microsoft ha hecho pública, parece que

PANTALLA 5" PARA PSone™

MUEBLE UNIVERSAL
para guardar tus juegos,accesorios y consola

MANDO DVD SURFER
todas las funciones de un mando a distancia y ademas puedes jugar

la PS2 también puede comprimir y descomprimir imágenes más rápido que la Xbox gracias a la implementación del codificador MPEG2 en la CPU. Incluso si ellos aumentaran la RAM de la Xbox a 128Mb, la PS2 seguiría teniendo ventaja aquí.

Puertos:

En cuanto a los puertos, ambas usan USB, pero mientras que la Xbox usa el obsoleto Ethernet 100 para comunicaciones de alta velocidad, la PS2 usa el standart IEEE1394 (también llamado I-Link o Firewire y que se usa en cámaras de video digitales y dispositivos multimedia profesionales), cuya velocidad de transmisión cuadriplica la de la Xbox, puesto que la PS2 puede transmitir hasta a 400Mbps frente a los 100 de la Xbox.

Para finalizar, no hay que olvidar que la única consola de nueva generación que posee 128bits reales es la PS2, ya que el hecho de que la GPU de una consola de 128 no implica que su arquitectura al completo lo sea, como es el caso de la Xbox y la GameCube, que poseen una arquitectura interna de 32 y 32/64 bits internamente.

Pepito Grillo

Vaya. Lo hemos de reconocer, Aram, nos has dejado alucinados. Nosotros, normalmente, dedicamos esta sección a mostrar la opinión de varios lectores. Sin embargo, hemos encontrado tu e-mail tan interesante que, pese a su extensión, no hemos podido, sino, dedicarle prácticamente todo el espacio de la sección de este mes. Incluso Tote y Kiko-Iñaki, auténticos expertos en todo lo que a aspectos técnicos sobre la PS2 se refiere, se han quedado con la boca abierta al leer la información que tú nos has dado. Desde luego, ahora que estamos en plena época navideña y se aproximan los lanzamientos de las consolas de nueva generación que competirán con la bestia negra de Sony, esta información podría convertirse en la mejor carta de presentación (así como en la mejor publicidad) para la PS2.

Por otro lado, en la redacción estamos todos de acuerdo en que, si bien el imperio Microsoft es un serio competidor para Sony, la consola que podría revolucionar el mundo de los 128 bits (aunque sean simulados) el próximo año no será la creación de Bill Gates, sino la de Nintendo. Por lo que hemos visto en los diferentes eventos acontecidos este año, los juegos de Xbox no suponen un revés a los de la PS2. Sin embargo, la GameCube se está rodeando de elementos muy creativos que sorprenderán a muchos.

Por último, y dejando a un lado la guerra interconsolar, tu e-mail no ha hecho sino reforzarnos nuestra ilusión por dedicar parte de nuestras vidas a una consola como la PS2 que, si bien tuvo unos comienzos dudosos, ahora se haya en pleno ascenso (y sigue subiendo).

Gracias por tu e-mail, Aram.

SHOOT 'EM DUDAS

Hola, me gustaría que me aclararais mis dudas. Son las siguientes:

1 ¿Los creadores de *Perfect Dark* son los mismos que *TimeSplitters*?¿Qué nota le pusisteis a este último en la revista?¿Para cuando la segunda entrega?

2 He leído rumores de un tal *Turok Evolution* ¿Qué sabéis al respecto?

3 ¿Cómo será *James Bond 007: AFC* respecto a *Goldeneye* en lo que a diversión se refiere?¿Qué opciones multijugador tendrá?

4 ¿Cómo es que se ha hablado tan poco del *GTA3*?¿Qué os parece a vosotros?¿Será mejor que *Driver 3* y *Stuntman*?

5 ¿*Baldur's Gate: DA* vendrá doblado al castellano?

Gracias por responderme

Rubén Campos

1 Bueno, no exactamente. Los creadores de *TimeSplitters* formaron parte del equipo responsable del título para Nintendo 64 *Goldeneye*, uno de los mejores shoot 'em ups para consola pese a que ya cuenta con bastantes años a sus espaldas. Más tarde, Rare, el equipo creador del juego de Bond lanzó, también para Nintendo 64, el maravilloso *Perfect Dark* basado en el motor de *Goldeneye* en el que el agente daba paso a una muchacha llamada Joanna como protagonista. En este último título, sin embargo, los responsables de *TimeSplitters* no participaron. La adaptación de este motor a la PS2 se mereció un suculento 89. En cuanto a la segunda entrega, sigue en proceso de desarrollo (en la sección de previews verás que hemos podido saber algo más de su estado) y su fecha no está concreta, pero parece ser que se baraja el primer trimestre de 2002.

2 De nuevo, un título con motor de un juego para Nintendo 64 que verá la luz en PS2. La saga del "indio peleón" llegará a la consola de Sony también el año que viene y, de momento, no hemos podido conseguir mucha información sobre el proyecto. Seguiremos atentos.

3 La verdad es que el título de EA (del cual publicaremos la review el próximo número) es un bombazo en cuanto a jugabilidad variada se refiere y, cuando la jugabilidad acompaña, la diversión está asegurada. En cuanto a si es mejor que *Goldeneye*, es posible, aunque también hay que tener en cuenta que *Godeneye* fue un juego revolucionario en su momento que marcó el camino a muchos que llegaron detrás.

4 Si quieres saber todo lo que pensamos sobre *GTA3* (un juego al que, tal y como dices, no se le ha dado el empuje publicitario que se merece) sólo tienes que consultar la review unas páginas más atrás.

5 Así es. Y, el mes que viene, te contaremos sus detalles en la review que publicaremos sobre él.

CLASIFICA2

LA MEJOR FORMA DE CONSULTAR LAS REVIEWS PUBLICADAS EN PSO2

ACCIÓN

CITY CRISIS
Editor> Proein
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 10 68
Pese a la atractiva jugabilidad, la escasa variedad apaga las ganas a la larga. Pero, para variar, salvas vidas en vez de sesgarlas.

ACCIÓN/AVENTURAS

7 BLADES
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 09 77
Una entrega imaginativa y llena de acción que hará las delicias de los fans del cine de Hong Kong y entretendrá a los demás, a pesar de algunos defectos.

ALONE IN THE DARK
Editor> Infogrames
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 13 72
Un juego de horror y supervivencia perfectamente bueno, aunque no aporta nada nuevo. Lástima que se hayan decidido por lo ya conocido en lugar de crear algo original...

CODE: VERÓNICA X
Editor> EA
Precio > 10.990 pesetas **Número**> 11 84
Tan apetitoso y aterrador como siempre, pero nos gustaría que la serie evolucionase un poco. Por otra parte, la calificación «X» debe de ser una broma.

EXTERMINATION
Editor> Sony
Precio> 9.900 pesetas **Número**> 08 84
Si dejamos de lado la historia superficial y una durabilidad breve, *Extermination* puede presumir de una buena combinación de acción, armamento y terror.

MDK 2 ARMAGEDDON
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 07 81
Aporta una pizca de humor al mundo de los videojuegos. Tiene inventiva, pero a la larga pesan más algunos fallos básicos que debilitan la estructura.

ONI
Editor> Proein
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 05 68
Combates de primera que quedan anulados por la falta de vitalidad, de personajes y entornos.

ONIMUSHA WARLORDS
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 08 86
Onimusha: Warlords es una perfecta fusión entre historia de terror al estilo Resi y combates con espadas. Imprescindible.

OPERATION WINBACK
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 07 75
No es MGS2, pero es un juego de batallas ingenioso con suficiente interés argumental como para mantenerte enganchado hasta que llegue Snake.

RUNE VIKING WARLORD
Editor> Proein
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 11 63
A pesar de sus fallos gráficas y de su estructura lineal, combina una mezcla lo suficientemente divertida como para entretener.

SILENT HILL 2
Editor> Konami
Precio> 11.490 pesetas **Número**> 13 91
Una obra maestra en lo que a argumento se refiere. Si aceptas de buen grado su corta duración y tragas con tanta oscuridad, el impacto emocional no tiene comparación.

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC
Editor> Virgin/3DO
Precio> 8.990 pesetas **Número**> 07 46
Un juego cargado de errores que podría resultar interesante para los fans del rol que se apasionan por los primeros juegos del género.

X SQUAD
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número**> 04 66
A pesar de que, en ciertos momentos, el juego posee un gran nivel de estilo, X Squad deja qué desear en varios sentidos.

ACCIÓN/ESTRATEGIA

DYNASTY WARRIORS 2
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 02 83
La estructura del juego es excelente, pero se ve reducida en su ejecución. En cualquier caso, abre un camino para la ultra-violencia táctica.

PROJECT EDEN
Editor> Proein
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 12 89
Consigue crear una extraña combinación de inteligencia y armas sin perder nunca la calidad gráfica. Algunos puzzles pueden ponerte de los nervios.

ARCADE

ARCTIC THUNDER
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 13 65
Como juego arcade, es el título al que recurrirías si Street Fighter tuviera un joystick roto y a Tekken lo rodeara una banda de motoristas malhumorados.

CRAZY TAXI
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 08 84
Conversión arcade adictiva a más no poder, aunque ya se sabe que la diversión de las recreativas no es para toda la vida.

GAUNTLET DARK LEGACY
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 09 55
La mejor forma de sacarle todo el jugo a la nueva versión de la serie Gauntlet es juntar a todos tus amigos, pero asegúrate que sean fans de la saga.

SILPHEED
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 07 62
Un juego muy vistoso. Es bastante espectacular, pero se acaba enseguida, y esto hace que pierda atractivo.

SPY HUNTER
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 12 84
No va a cambiar el mundo, pero Spy Hunter tiene detalles de genio, emoción y un innegable sentido del estilo.

AVENTURAS

LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Editor> EA
Precio> 10.390 pesetas **Número**> 10 86
Un juego para el que no se requiere nervios de acero ni nada por el estilo, tan sólo un poco de materia gris y mucho sentido del humor.

BEAT 'EM UP

BLOODY ROAR 3
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 09 84
El equivalente en el género de la lucha a Mission Impossible 2: poco argumento, pero muchas explosiones, acrobacias y diversión.

THE BOUNCER
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 08 77
Una oportunidad para la PS2 de mostrar sus habilidades gráficas, pero no de jugabilidad. Si se hubiesen centrado un poco más en el juego en sí...

DEAD OR ALIVE 2
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 03 87
Acción frenética. Sin embargo, los jugadores de verdad preferirán enzarzarse en peleas de dos contra dos antes que deleitarse con las bellezas.

KENGO
Editor> Ubi Soft
Precio> 9.995 pesetas **Número**> 07 66
Con unos pocos retoques en el sistema de control podría tratarse de algo especial. Sin embargo, tal y como está, Kengo no alcanza la máxima Zen.

STREET FIGHTER EX3
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.390 pesetas **Número**> 05 84
Una buena actualización de una serie ya clásica que, por desgracia, carece de la perfección que podría haberla elevado por encima de rivales más espectaculares.

TEKKEN TAG TOURNAMENT
Editor> Sony
Precio> 9.900 pesetas **Número**> 01 90
El mejor Tekken hasta ahora. En la superficie reluce con gráficos, personajes y partidas tag team, pero bajo él aún late el corazón de Tekken 3.

BEMANI

EL LIBRO DE LA SELVA
Editor> Ubi Soft
Precio> 9.995 pesetas **Número**> 08 57
Como título de baile está muy bien. El problema es que los títulos de baile no son especialmente interesantes de por sí.

CONDUCCIÓN

4x4 EVOLUTION
Editor> Proein
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 07 53
Nos sacamos el sombrero ante la intensidad de las opciones y de las pistas, pero con un juego esencialmente flojo.

ATV OFFROAD FURY
Editor> Sony
Precio> 9.900 pesetas **Número**> 09 75
Con certeza gustará a los fans más puristas de este deporte, si es que hay alguno. Es una lástima que SCEA no haya optado por una opción menos realista.

BURNOUT
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 13 91
El juego de carreras arcade definitivo. Sirve de complemento ideal a la sobriedad de GT3 y, además, aporta algunas de las emociones de las que carece Ridge 5.

C.A.R.T. FURY
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 11 71
Sencillo pero de acción implacable. Lástima que una pobre presentación y unos gráficos poco elaborados desmerezcan a un juego de carreras entretenido.

EXTREME-G 3
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 11 66
Algo que podría haber sido muy bueno pero que acaba hundiéndose en por sus exigencias. Y difícil como no puedes llegar a imaginar.

F1 2001
Editor> EA
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 13 88
Este juego es apto tanto para novatos como para jugadores más avezados. A Sony le ha salido un serio rival.

F1 RACING CHAMPIONSHIP
Editor> Ubi Soft
Precio> 9.995 pesetas **Número**> 05 72
Si tienes el deseo de comprar un título de carreras de Fórmula Uno, éste satisfará tus necesidades.

FORMULA ONE 2001
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 07 88
Una compra obligada para los fans de la Fórmula 1 y un juego atractivo para cualquier fan de las carreras.

GRAN TURISMO 3
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 09 **95**
GT3 es un juego casi perfecto, que sorprende y desafía a partes iguales a pesar de versar sobre algo demasiado manido. Una obra de arte.

LE MANS 24 HORAS
Editor> Infogrames
Precio> 9.900 pesetas **Número**> 10 **78**
Sólo para adictos irreductibles a las cuatro ruedas. Divertido, pero no puede competir con otros juegos de carreras más elaborados.

LOTUS EXTREME CHALLENGE
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 13 **74**
Un juego de gran potencial que ha quedado deslucido por unos controles complicados, aunque novedosos. Sin embargo, si lo que te gustan son los subjuegos de carreras alocados, te encantará.

MIDNIGHT CLUB
Editor> Proein
Precio> 12.490 pesetas **Número**> 03 **77**
Un intento loable que se ve ensombrecido por los gráficos y los personajes excesivamente familiares. Los cielos oscuros esconden diversión salvaje.

MOTO GP
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 04 **84**
Tiene un aspecto increíble y es un cúmulo de emociones para los seguidores de las motos. Emoción sobre dos ruedas.

MOTOR MAYHEM
Editor> Infogrames
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 13 **69**
No es la cosa insulsa que podrías creer que es. Diversión a lo grande y a lo tonto, que se juega como si fuera un Twisted Metal descafeinado

MX 2002
Editor> Proein
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 12 **83**
Más profundo de lo que parece, aunque no acaba de conseguir ser la perfecta fusión de juego de carreras arcade y simulador.

MX RIDER
Editor> Infogrames
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 13 **68**
No está mal, pero a pesar de sus buenos detalles y su jugabilidad, sigue siendo un título poco novedoso en un género poco interesante.

PARÍS-DAKAR RALLY
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 13 **66**
Un interesante juego de conducción con una presentación poco emocionante. Cuatro juegos de conducción en uno.

RC REVENGE PRO
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 04 **63**
El primer juego de carreras con minicoches para la PS2 es suficientemente interesante como para engancharte, pero no es esencial en tu colección.

RIDGE RACER 5
Editor> Sony
Precio> 9.900 pesetas **Número**> 01 **79**
Muy divertido pero poco innovador. La nueva entrega de Ridge te mantendrá igual de enganchado que las anteriores, pero no te sorprenderá.

RUMBLE RACING
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 08 **81**
Carreras al estilo arcade. Por muy divertido que parezca, empieza a ser hora de inventar algo nuevo.

SMUGGLER'S RUN
Editor> Proein
Precio> 12.490 pesetas **Número**> 03 **80**
Técnicamente, te deja boquiabierto, pero al modo para un jugador le falta atractivo. Divertido, aunque poco profundo.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.390 pesetas **Número**> 09 **64**
Super Bombad Racing ofrece, al igual que cualquier título de karts, diversión simplista a raudales. Ideal para relajarse y olvidar las preocupaciones

TOKYO XTREME RACER
Editor> Ubi Soft
Precio> 10.495 pesetas **Número**> 10 **56**
Ni provocaciones, ni apuestas, ni acelerones en los semáforos. O sea, nada de lo que se considera divertido en un juego de carreras urbanas.

TOP GEAR DARE DEVIL
Editor> Proein
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 03 **68**
Como un Pac-Man en 3D, sólo que con coches más pequeños y sin fantasmas. Sí, por muy raro que te parezca.

WACKY RACES
Editor> Infogrames
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 09 **69**
Wacky Races es un juego de carreras perfectamente válido, pero los pequeños e irritantes fallos lo desmerecen.

WILD WILD RACING
Editor> Friendware
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 02 **76**
Muy divertido a ratos, aunque en otros es para volverse loco. Con un poco más de paciencia y tiempo, podría haber llegado a ser un buen competidor.

DEPORTES

ALL STAR BASEBALL 2002
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 08 **77**
Un excelente juego para dos jugadores, si encuentras a alguien que conozca las reglas del béisbol y se interese por él.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 12 **81**
Dave Mirra 2, obviamente, tiene bastantes bajones, pero, a pesar de ello, sigue siendo una impresionante manera de poner a la PS2 en movimiento.

ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 02 **69**
Impresionante visualmente, pero demasiado efímero en el modo individual. Ni la sofisticación de las nuevas pruebas le salva del desgaste.

ESPN NBA 2NIGHT
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 05 **64**
Detalles magistrales y un juego sólido y jugable que se ve oscurecido por fallos del todo imperdonables.

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 09 **74**
Un simulador de hockey sobre hielo realista y sólido completamente actualizado. Pierde mucho por depender tanto de las habilidades de los jugadores y es quizá un poco demasiado real.

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 03 **75**
Este juego ha despertado tantas expectativas que no logra satisfacerlas. La curva de aprendizaje es tan dura que puede desanimar al simple curioso.

ESPN X GAMES SKATEBOARDING
Editor> Konami
Precio> 10.490 pesetas **Número**> 13 **67**
Una malograda combinación de realidad y fantasía. A pesar de algunos toques inspirados, es sólo para incondicionales del skate. Lástima.

ESTO ES FÚTBOL 2002
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 12 **71**
La jugabilidad y los detalles contra una corta curva de aprendizaje que puede limitar su durabilidad.

FIFA 2001
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número**> 02 **85**
Genial en el modo para dos jugadores, aunque llega a hacerse repetitivo en el modo individual.

ISS
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 02 **86**
No es el mejor juego de fútbol que hemos visto, pero posee una gran jugabilidad y un elegante toque de originalidad.

MADDEN NFL 2001
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número**> 03 **89**
No se trata sólo de un gran título de fútbol americano. Es un espléndido juego que muestra cómo deberían programarse todos los del género.

MADDEN NFL 2002
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 13 **90**
Mejor que la versión anterior en todos los aspectos. Si ya tienes Madden 2001, ha llegado la hora de pegarle el cambiazo.

NBA LIVE 2001
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 **Número**> 05 **77**
Exitoso intento de trasladar a la pantalla todo el realismo y sensaciones que puede transmitir este deporte.

NBA HOOPZ
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 05 **75**
Tan entretenido como las series de NBA Jam, pero ¿vale la pena entretenerse con un juego de la vieja escuela arcade en estos tiempos que corren?

NBA STREET
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 09 **79**
Una visión funky del básquet que no es esencial para los que no son fans de la canasta. Si las ideas más salvajes se hubiesen explorado a fondo, el marcador hubiera explotado.

NHL 2001
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número**> 02 **75**
Es convincente, tiene muchas opciones y extras pero, por desgracia, las estadísticas de los personajes se imponen a la habilidad del jugador.

NHL 2002
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 13 **75**
Jugabilidad competitiva y gráficos resplandecientes. Un simulador muy competente que de vez en cuando se pierde en sus propios trucos.

KNOCKOUT KINGS 2001
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número**> 05 **84**
EA ha logrado reproducir las técnicas y el espectáculo de este deporte. Un excelente modo carrera te recompensa por tus esfuerzos.

POOL MASTER
Editor> Proein
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 04 **53**
Desgraciadamente, Pool Master cojea en las áreas en las que se tendría que concentrar. En el resto de áreas, es poco más que funcional.

READY 2 RUMBLE: ROUND 2
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 02 **89**
Un juego con buena pinta y que encima te hace reír. El modo para dos jugadores es fantástico, pero al individual le falta profundidad.

RUGBY 2002
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.990 pesetas **Número**> 08 **84**
Aunque no está exento de fallos, ofrece unos buenos partidos de rugby. Pruébalo, aunque no te guste este deporte.

SKY SURFER
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número**> 10 **48**
Una experiencia interesante que te dejará frío por mucho que lo intentes. Otro caso de lo que podría haber sido y no fue.

SSX
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número**> 02 **96**
SSX hace por la PS2 lo que WipEout hizo por la PSone. Y un poco más. A unos les encantará y, a los demás, los volverá completamente locos.

SURFING H3O
Editor> Proein
Precio> 10.990 pesetas **Número>** 10 50
Una apuesta valiente por adentrarse en un género nuevo que hace aguas por todas partes: difícil, lineal y con gráficos pobres.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número>** 06 77
Tiger Woods consigue captar a la perfección todo el sentimiento y la emoción del golf. Es una lástima que no haya más niveles o más personajes.

UEFA CHALLENGE
Editor> Infogrames
Precio> 9.995 pesetas **Número>** 10 63
No logra captar la magia del fútbol. Los toques de calidad quedan ahogados por movimientos de balón muy extraños.

VICTORIOUS BOXERS
Editor> Planeta Interactive
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 12 84
Este simulador de boxeo realista se encuentra muy cerca de la perfección, si no fuese por un par de fallos. Aun así, está entre los mejores.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
Editor> Proein
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 12 81
Simulador de snooker de bella factura que exuda ambiente y realismo. No es un juego fascinante y molón... pero tampoco lo es el snooker.

ESTRATEGIA

ESTRATEGIA
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número>** 04 79
Kessen le da otra dimensión a la estrategia japonesa y recrea con éxito un conflicto del siglo XVI.

MECHS

ARMORED CORE 2
Editor> Ubi Soft
Precio> 9.995 pesetas **Número>** 05 70
El paraíso de la construcción siempre y cuando tengas paciencia como para soportar la extrañeza de los controles, la pequeñez de los niveles y el altísimo nivel de dificultad.

GUN GRIFFON BLAZE
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 05 75
Un juego con el que sentirás que juegas con una consola de nueva generación. Sus niveles y armas merecen todos nuestros respetos.

RING OF RED
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 09 79
Fantásticas batallas y un montón de estrategia. Es como el ajedrez, pero con robots gigantes. Si te gusta la idea de combates por turnos, te fascinará.

ROBOT WARLORDS
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 06 54
Un juego carente de originalidad que incluye suficientes tácticas para divertirte, pero que no llega a satisfacer a los fans más exigentes.

ZONE OF THE ENDERS
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 06 88
Z.O.E. pone todo el énfasis en la diversión y los combates muy intensos que ofrece a raudales, pero se hace muy corto.

PLATAFORMAS

FREAK OUT
Editor> Virgin
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 11 84
Una aventura innovadora y divertida que no consigue una puntuación más alta por culpa de una estructura repetitiva y la brevedad de su oferta.

GIFT
Editor> Cryo
Precio> 8.990 pesetas **Número>** 10 58
Una oportunidad perdida. Pretendían revolucionar el género de los plataformas, pero lo que han hecho ha sido engrosarlo.

KLONOA 2
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 13 80
Visualmente magnífico y con una jugabilidad bien orquestada, Klonoa 2 no consigue romper los moldes de las aventuras en 2D.

RAYMAN REVOLUTION
Editor> Ubi Soft
Precio> 10.490 pesetas **Número>** 03 82
Personajes para niños y dinámica de juego para adultos. A causa de esta triste paradoja, Rayman no satisfará por completo ni a unos ni a otros.

PUZZLES

AQUAAQUA
Editor> Proein
Precio> 7.990 pesetas **Número>** 03 76
Un juego de puzzles sólido, si bien corto, con un montón de opciones que te mantendrán pegado al mando.

FANTAVISION
Editor> Sony
Precio> 9.900 pesetas **Número>** 01 88
Lo que le falta a Fantavision es variedad, pero aun así es un fantástico juego de puzzles, innovador y lo suficientemente divertido como para ponerse a la altura de Tetris.

KURI KURI MIX
Editor> Planeta Interactive
Precio> 9.900 pesetas **Número>** 08 83
Difícil, pero muy adictivo. Demuestra que los juegos de puzzles no tienen que tratar forzosamente de encajar bloques.

SUPER BUST-A-MOVE
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 03 83
Está muy logrado, adictivo y fácil sumergirse en él, pero no deja de ser una versión para PS2 del juego clásico.

RPG

DARK CLOUD
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 11 85
Dark Cloud es capaz de insuflar aire fresco en el género de los RPG. Por fin algo nuevo, entretenido y, sobre todo, divertido.

EPHEMERAL FANTASIA
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 11 84
Ephemeral Fantasia enarbola la bandera de los RPG y presenta una propuesta entretenida en vez de monótona.

ORPHEN
Editor> Proein
Precio> 12.490 pesetas **Número>** 04 63
Se trata de un intento por desafiar las convenciones de los RPG que tanto abundan últimamente. Con esto acaban cayendo en el juego fácil para fastidio de sus fans.

SHADOW OF MEMORIES
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 06 84
Aunque te costará acostumbrarte, es un juego distinto y puedes jugarlo tranquilamente arrellanado en el sofá con un par de cafés.

SUMMONER
Editor> Proein
Precio> 10.490 pesetas **Número>** 05 75
Un juego con grandes ambiciones que, por desgracia, se resiente de algunos gráficos muy flojos y una IA inadecuada. De todas formas, es muy divertido.

SHOOTER EN 1ª PERSONA

QUAKE 3 REVOLUTION
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número>** 06 88
Una impecable conversión a PS2 de la flor y nata de los shoot 'em ups en primera persona. Se haya en la frontera ideal entre Unreal y TimeSplitters.

RED FACTION
Editor> Proein
Precio> 10.990 pesetas **Número>** 09 91
Un intento de innovación valiente que resulta en una aventura de acción entretenida, a pesar de que los fallos impiden que se convierta en un clásico.

TIMESPLITTERS
Editor> Proein
Precio> 10.990 pesetas **Número>** 02 89
Tiene defectos, pero es divertido. Concede un amplio margen de personalización y te arrastra a una acción sin límites.

UNREAL TOURNAMENT
Editor> Infogrames
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 06 87
El mejor y más retador entretenimiento shooter para un jugador. Lástima del multijugador tan inadecuado...

SHOOT 'EM UP

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Editor> Virgin/3DO
Precio> 8.990 pesetas **Número>** 07 48
Ideas repetitivas que sólo interesarán a los fanáticos de los shoot 'em up. Con algunas mejoras, obtendría mayor puntuación.

ARMY MEN 2: BLADE'S REVENGE
Editor> Virgin/3DO
Precio> 8.990 pesetas **Número>** 09 55
Un juego de aventuras y tiros que te anima a llegar al final, pero con gráficos propios de la PSone. La serie Army Men sigue anclada.

FUR FIGHTERS
Editor> Acclaim
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 08 89
Repleto de cosas por hacer, humor y extras que no encontrarás en otros formatos. ¿Por qué no existen más juegos como éste?

SILENT SCOPE
Editor> Konami
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 02 82
Un juego entretenido y una conversión perfecta de la recreativa. Pero es demasiado corto y simplista como para fascinar.

STAR WARS: STARFIGHTER
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.390 pesetas **Número>** 07 88
Atmosférico, entretenido y lleno de explosiones. Starfighter tiene todo lo que deberías esperar de un juego de Star Wars.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX
Editor> Proein
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 12 75
Tardarás en controlar todo, pero, una vez dominado, es una carga de explosivos en territorio enemigo. Está a la altura de sus predecesores.

TWISTED METAL BLACK
Editor> sONY
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 12 84
Rápido, frenético y adictivo. Dejando a un lado su oscurantismo, Twisted Metal: Black es una alocada carnicería que engancha sin remisión.

WDL THUNDER TANKS
Editor> Virgin/3DO
Precio> 8.990 pesetas **Número>** 05 75
No te gustará la pinta que tiene en general, pero no te podrás resistir. Muy básico y lineal y muy americano, pero una vez te pongas a jugar, no podrás parar.

WDL WAR JETZ
Editor> Virgin/3DO
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 10 50
Algunos detalles emocionantes no pueden ocultar los errores y falta de variedad del juego. Es una lástima, porque podría haber sido un título muy interesante.

SIMULADOR DE VUELO

SKY ODYSSEY
Editor> Sony
Precio> 9.990 pesetas **Número>** 06 84
Sky Odyssey es una excepción en la PS2: un juego que prácticamente carece de acción. Por esto solo motivo merece la pena que lo pruebes.

SIMULADORES

THEME PARK WORLD
Editor> Electronic Arts
Precio> 10.490 pesetas **Número>** 03 74
Un buen juego que puede apagar tu sed de gestión durante bastante tiempo.

Llegan las nuevas Profesiones Técnicas en Informática, Diseño e Internet del Siglo XXI

Di *Click* a una profesión con futuro.

400 h.

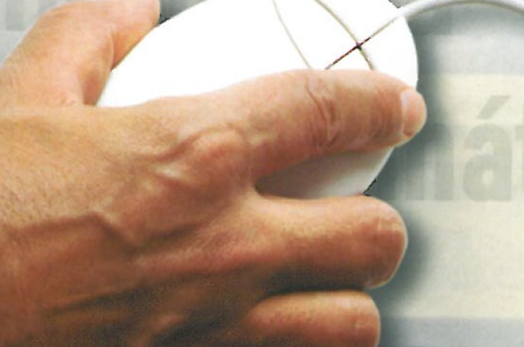
Experto en creatividad y Diseño para Internet

150 h.

Técnico en Ofimática Empresarial e Internet.

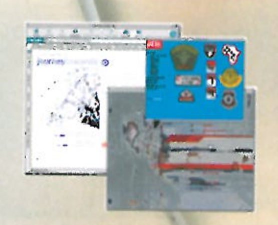
200 h.

Técnico en Ilustración y Diseño Gráfico



200 h.

Técnico en Diseño Web



120 h.

Técnico en Internet y Comercio Electrónico

Atención

Una profesión, a tu alcance

Ahora, "CCC *empresa*" y CESDE *(Centro de Estudios Superiores de la Empresa)* te ofrecen los Nuevos Planes de Formación de Informática, Diseño e Internet.

Desde tu casa, prepárate profesionalmente siguiendo un Plan de Formación que se adapte a tí.

Además, si lo deseas, podrás hacer prácticas. También te ofrecemos un Servicio de Bolsa de Trabajo.

Al finalizar tu formación recibirás los diplomas de CCC *empresa* y de CESDE (Centro de Estudios Superiores de la Empresa).

Planes de Formación

Informática, Diseño e Internet

- Técnico en Ofimática e Internet. NUEVO ⊙
- Técnico en Ilustración y Diseño Gráfico. NUEVO ⊙
- Técnico en Diseño Web NUEVO ⊙
- Técnico en Internet y Comercio Electrónico. NUEVO ⊙
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet. NUEVO ⊙
- Dominio y Práctica del PC. NUEVO ⊙

Riesgos Laborales, Calidad y Medio Ambiente

- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón)
- Técnico en Calidad
- Técnico en Gestión Ambiental NUEVO
- Técnico en Protección Civil

Recursos humanos

- Asesor Laboral
- Técnico en Recursos Humanos

Administración de Empresas

- Técnicas de Gestión para Directivos NUEVO
- Asesor Fiscal
- Contabilidad NUEVO ⊙
- Análisis de Balances
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Secretariado

Marketing y Ventas

- Marketing y Gestión Comercial.
- Técnicas de Venta
- Gestión de Comercios y Supermercados

Vídeos ⊙ Incluye CD Rom

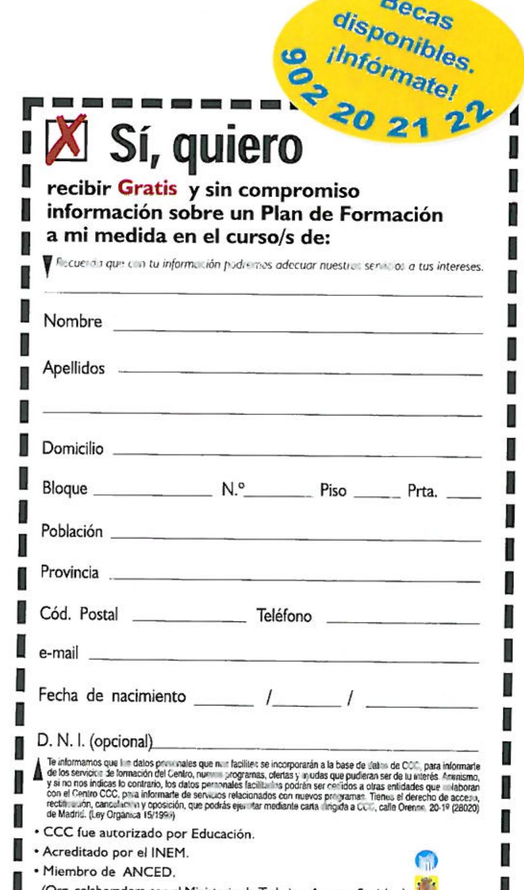
Con la garantía de:

Infórmate

902 20 21 22

www.cccempresa.net

Becas disponibles. ¡Infórmate! 902 20 21 22



Sí, quiero

recibir **Gratis** y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el curso/s de:

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Nombre ______

Apellidos ______

Domicilio ______

Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Población ______

Provincia ______

Cód. Postal ______ Teléfono ______

e-mail ______

Fecha de nacimiento ______ / ______ / ______

D. N. I. (opcional) ______

Te informamos que los datos personales que nos facilites se incorporarán a la base de datos de CCC, para informarte de los servicios de formación del Centro, nuevos programas, ofertas y ayudas que pudieran ser de tu interés. Asimismo, y si no nos indicas lo contrario, los datos personales facilitados podrán ser cedidos a otras entidades que colaboran con el Centro CCC, para informarte de servicios relacionados con nuevos programas. Tienes el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrás ejercitar mediante carta dirigida a CCC, calle Orense, 20-1º (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

GKY

ATRASA2

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PLAYOBSESION 2

¿TE HAS QUEDADO SIN ALGÚN NÚMERO DE TU REVISTA SOBRE PS2 FAVORITA?

Entonces, ¿a qué esperas para hacerte con él?

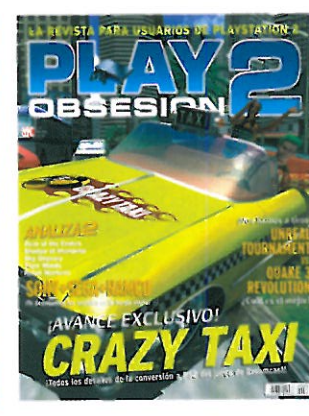
#01 REPORTAJES: ¿Qué es PS2?
REVIEWS: Tekken Tag, Ridge Racer TRUCOS: Tekken Tag

#02 REPORTAJES: Juegos de carreras
REVIEWS: SSX, ISS 2001 TRUCOS: Tekken Tag

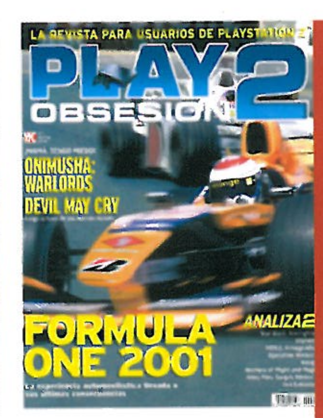
#03 REPORTAJES: Metal Gear Solid 2
REVIEWS: Dead or Alive 2, Rayman TRUCOS: Tekken Tag

#04 REPORTAJES: Gran Turismo 3
REVIEWS: Moto GP, Kessen TRUCOS: SSX

#05 REPORTAJES: The Getaway
REVIEWS: Armored Core 2, Street Fighter EX3 TRUCOS: TimeSplitters



#06 REPORTAJES: Crazy Taxi
REVIEWS: Zone of the Enders, Quake III TRUCOS: Dead or Alive 2



#07 REPORTAJES: Onimusha Warlords
REVIEWS: Formula One 2001, Starfighter TRUCOS: Metal Gear Solid 2

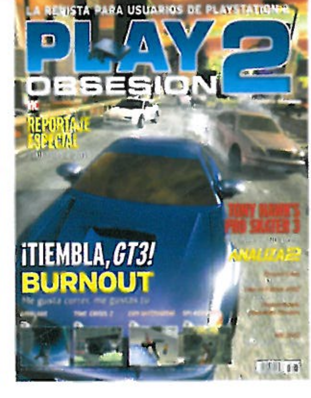
QUEDES ATRÁS! CONSIGUE TAMBIÉN LA GUÍA OFICIAL PARA CAMPEONES DE GT3

#08 REPORTAJES: Juegos de terror
REVIEWS: The Bouncer, Onimusha TRUCOS: Unreal Tournament

#09 REPORTAJES: Especial E3
REVIEWS: Gran Turismo 3, Red Faction TRUCOS: Shadow of Memories

#10 REPORTAJES: Esp. Banda ancha
REVIEWS: Monkey Island, UEFA Challenge **TRUCOS:** Summoner

#11 REPORTAJES: SSX Tricky
REVIEWS: Dark Cloud, Code: Veronica X **TRUCOS:** Crazy Taxi



#12 REPORTAJES: Tony Hawk's 3
REVIEWS: Projec Eden, Twisted Metal Black **TRUCOS:** Red Faction

---

Consigue los números anteriores de PSO2 a 3,10 € (515 ptas.) cada uno (+ 2,40 € de gastos de envío)
Rellena y envía este cupón a PSO2, Suscripciones • MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Nombre y apellidos...
Calle ....
Población .................................C.P. ....
Provincia ....
Teléfono ....
DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS SIGUIENTES EJEMPLARES:
....

Forma de pago
☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito
VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐/☐☐☐☐
American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular...
Firma:

TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4, SOUL CALIBUR 2, MÁXIMO, TIMESPLITTERS 2, NO ONE LIVES FOREVER Y MÁS...

¡REPORTAJE ESPECIAL!

PLAYSTATION 2002

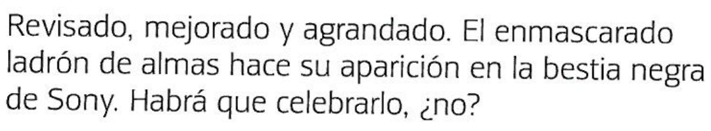
¡Todas las novedades del año! ¿Cómo afrontará la PS2 el año en que verán la luz las consolas de próxima generación? Te mostramos la respuesta en forma de videojuego.

¡Y ADEMÁS!

HALF-LIFE

¡Ya está aquí! El shooter que ha traído de cabeza a miles de jugadores de PC ve, por fin, la luz en PS2. Descubre qué opinamos sobre esta conversión en nuestra review.

SOUL REAVER 2



Revisado, mejorado y agrandado. El enmascarado ladrón de almas hace su aparición en la bestia negra de Sony. Habrá que celebrarlo, ¿no?

007: AGENT UNDER FIRE

El agente Bond regresa en la aventura más fantástica desde que se inició en el mundo de los videojuegos. Compruébalo por ti mismo en nuestra review.

MÁS INFORMACIÓN Y NUEVAS CAPTURAS DE...

- Vampire Night
- Gran Turismo Concept
- Auto Modellista
- Head Hunter
- Rocky
- Aliens: Colonial Marines
- Crash Bandicoot
- Batman Vengeance
- Capcom Vs SNK2
- Smuggler's Run 2
- NY Race
- Guilty Gear X
- Baldur's Gate
- Ecco the Dolphin

TRUCOS Y CONSEJOS PARA...

SILENT HILL 2
Damos nuestros primeros pasos en este mundo de terror. Te ofrecemos una completa guía para que puedas desviar la mirada si lo que ves en la pantalla te da demasiado miedo.

DEVIL MAY CRY
Tras nuestra completa review, llega el turno de los consejos. Aprende los mejores movimientos de Dante en nuestro próximo número.

Y NO SÓLO ESO:

Las noticias más candentes sobre PS2.
Seguimos buscándole las cosquillas a la industria.
Entrevistas a los playstationeros del momento.
Y nuestras secciones habituales: Goma2, el Bocazas, Clasifica2...

SUSCRIPCIÓN

NO TE DEJES PASAR NINGÚN NÚMERO DE PSO2

¡NO TE QUEDES COLGADO!

SUSCRÍBETE A PSO2 CON SONY Y VÍSTETE DE PS2

¡Participa en el sorteo de 10 camisetas y 10 gorras exclusivas PS2!

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®2

Deseo suscribirme a PSO2 por un año (12 números) al precio especial de 26,00 € (4.326 ptas.) con un descuento especial de 11,2€ y participar en la promoción vigente.

Europa: 60,10 € Resto del mundo: 89,55 €

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ......

Teléfono: ....

Forma de pago:

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito.

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: .... N.°: ......

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular

.........., a .... de .... de ....

(población) (fecha) (mes) (año)

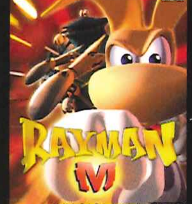
Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel.: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

NO PONGAS TRAMPAS

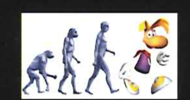
A LOS ANIMALES

Mejor, pónselas a tus amigos



Harás lo que sea para ganar

Rayman M: Multijugador – Carreras y Lucha – 30 Niveles
8 Personajes – 16 Skins – 11 Armas – Circuitos Interactivos
Niveles Bonus.



PlayStation 2

www.wrc.com

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship con la serie especial ***Peugeot 206*** PlayStation 2.

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2000

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

DESAPARECIDO
PEUGEOT 206

Plateado, con muchas pegatinas, personalizado para rallies. Visto por última vez en boxes del Rally de Córcega. Urge encontrarlo, necesito para trabajar.

Se gratificará.

Preguntar por Sr. Grönholm (noches)

DESAPARECIDO PEUGEOT 206 Preguntar por Sr. Grönholm +34 987 321 421

evolution studios

¿DÓNDE ESTÁN TODOS LOS COCHES DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLIES?

El Peugeot de Marcus. El Subaru de Richard y el Mitsubishi de Tommy. Todos los coches del Campeonato del Mundo de Rallies están en WRC. Y todos los rallies. Y todos los tramos y condiciones meteorológicas. Y todos los pilotos y copilotos. Y todos los ángulos de cámara que puedas imaginar. Y todo, en tu PlayStation 2. **World Rally Championship. Créetelo, es verdad.**

PlayStation 2

es.playstation.com